CLUB Nintendo®

6° ANIVERSARIO

TIPS DE:
DIDDY KONG RACING
MISCHIEF MAKERS
GOLDENEYE 007



¡GANATE COMPUTADORAS, NINTENDOS 64 Y MUCHO MAS! EN NUESTRO CONCURSO DE ANIVERSARIO



CONOCE A:
CASTLEVANIA 3D
LASTLEGION UX
FIGHTERS DESTINY
HYPER OLYMPICS
FIFA SOCCER 98



Año 6 No.12
Precio $12.00 M.N.



Para encontrar el rombo de la portada, necesitas echarle colmillo.

Bomberman 64



Bomberman 64 es un gran juego de acción y de aventura. ¿Quieres conocer un poco más de este gran título? Checa entonces nuestro artículo con lo básico para que empieces a jugar.

Página 64



Este mes en la Página 64, conoce una buena cantidad de títulos para el N64: Hyper Olympics in Nagano y Castlevania 3D de Konami, Fighters Destiny de Ocean y Data East, LastLegion UX de Hudson y Mindscape. Además lee nuestro artículo especial donde vemos algunas de las diferencias más significativas entre los juegos según el continente al que pertenecen.

Diddy Kong Racing

En este juego tienes que vencer a tus adversarios, también luchar contra gigantescos enemigos y además debes buscar monedas y llaves. Lo más raro del asunto, es que se supone que es un título de carreras y no de aventuras, pero cuenta con todos estos elementos y aquí te daremos unos tips para que no te atores.





ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO
Año VI # 12 Diciembre 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal
DISEÑO:
Francisco Cuevas Ortiz
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
Antonio Rodríguez
CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION:
Jesús Medina
Alejandro Ríos "Panteón"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVOS DE VENTAS
Jackie Torres
Otilia Pérez
Guillermo Uscanga
Montserrat Fabré
Mario Velasco
Javier Gutiérrez,
Ma. Elena Serrano

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fé C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: José Taméz

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION: Juan Carlos Espinoza
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

EDITORIAL

Ahora este fin de año es bastante bueno para nosotros y por ende para ti como lector. Primero que nada tenemos nuestro concurso de aniversario, que este año es patrocinado por Yoplait (¿ya checaste los premios que te puedes ganar? están súper bien). Además de eso, estaremos obsequiando algunos otros premios interesantes en nuestras diversas secciones en los próximos meses (como ocurrió con el control autografiado en el reto de Starfox 64).

Todo esto ha sido posible gracias al apoyo de mucha gente, pero sin lugar a dudas el apoyo más importante es el tuyo. Ahora que vienen las fiestas navideñas, es importante que los productos que compres o que te regalen, sean adquiridos en una tienda o franquicia autorizada por Gamela México y que guardes la factura, pues esa será la llave para poder participar en muchas de nuestras promociones a futuro.

Pues no nos queda más que desearte una muy Feliz Navidad y próspero Año Nuevo, en el que esperamos seguir contando con tu preferencia.

Gracias.




YOPLI Y LA REVISTA CLUB NINTENDO
TE INVITAN AL SENSACIONAL CONCURSO DE ANIVERSARIO...
CUENTA TU YOPLI® AVENTURA
QUESO TIPO PETIT SUISSE
SI TIENES ENTRE 4 Y 12 AÑOS, ECHA A VOLAR TU IMAGINACIÓN Y CUÉNTANOS CON DIBUJOS UNA YOPLI AVENTURA EN DONDE LOS YOPLI CUATES Y TÚ SEAN LAS ESTRELLAS Y ESTÉN HACIENDO ALGUNA TRAVESURA, JUGANDO O DIVIRTIÉNDOSE MUCHÍSIMO.
¡TÚ TRANQUILO!, ÉSTE NO ES UN CONCURSO DE DIBUJO. SE CALIFICARÁ TU IMAGINACIÓN Y LA ORIGINALIDAD DE TU HISTORIA. SABOREA UN DELICIOSO YOPLI Y LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES EN LA SIGUIENTE HOJA PARA QUE TE LLENES DE NUTRI-DIVERSIÓN Y TE INSPIRES.

YOPLI-INSTRUCCIONES

A CONTINUACIÓN TE PONEMOS UN EJEMPLO DE CÓMO DEBES HACER TU **YOPLI**-AVENTURA. **L**OS DEMÁS CUADRITOS SON PARA QUE AHI HAGAS LA TUYA.

1

EJEMPLO:



2

3





DESPRENDE ESTAS 2 HOJAS (NO LE PASARA NADA A TU REVISTA) Y ENVÍALAS ACOMPAÑADAS DE UN CÓDIGO DE BARRAS DE **YOPLI**, (ES EL CUADRITO CON RAYITAS Y NUMERITOS QUE TRAE LA ETIQUETA DE TU YOPLI), ANTES DEL 30 DE DICIEMBRE A:

EDITORIAL TELEVISA,
CON LA SRITA. LETICIA TORRES EN:
AV. VASCO DE QUIROGA 2000, EDIFICIO E, 1ER PISO. SANTA FÉ. CP 01210.
MEXICO D.F.

03119878

4

5

6

PUEDES MANDAR LAS **YOPLI**-AVENTURAS QUE QUIERAS PERO RECUERDA QUE **NO** PUEDES UTILIZAR COPIAS FOTOSTÁTICAS. **TIENEN QUE SER LAS HOJAS ORIGINALES DE LA REVISTA.**

YOPLI-TIPS

TE VAMOS A DAR UNOS TIPS ACERCA DE LOS **YOPLI**-CUATES PARA QUE LOS CONOZCAS MEJOR. **R**ECUERDA QUE EN TU **YOPLI**-AVENTURA TAMBIÉN TIENES QUE SALIR TÚ.



YOPLI-CUATE

EDAD:
MÁS O MENOS COMO TÚ.

DIRECCION:
AVENIDA DEL DURAZNO #2.
COL YOPLILANDIA.

YOPLI FAVORITO:
TODOS, PERO SE VUELVE LOCO CON EL DE FRUTAS TROPICALES.

DEPORTE FAVORITO:
DEVORAR **YOPLI**, JUGAR **NINTENDO** Y ANDAR EN PATINETA.



YOPLI-CUATA

EDAD:
MÁS O MENOS COMO EL YOPLI-CUATE.

DIRECCION:
AVENIDA DE LAS PIÑAS #5,
COL YOPLILANDIA.

YOPLI FAVORITO:
ESTÁ ENAMORADA DEL DE FRESA PERO TAMBIÉN LE GUSTAN LOS OTROS.

DEPORTE FAVORITO:
DEVORAR **YOPLI**, JUGAR **NINTENDO** Y EL HULA-HULA.







TE VAS A PODER GANAR FABULOSOS PREMIOS Y LA OPORTUNIDAD DE QUE TU **YOPLI-AVENTURA** ¡SALGA EN LA TELE! **N**O ES CUENTO ¿EHHH?...

PREMIOS

- **1°, 2° Y 3ER LUGAR**: UNA COMPUTADORA **COMPAQ** PRESARIO PENTIUM 2110
- **DEL 4° AL 6° LUGAR**: UN NINTENDO 64
- **DEL 7° AL 15° LUGAR**: EL CARTUCHO QUE TÚ QUIERAS DE SUPER NINTENDO O NINTENDO 64
- **DEL 16° AL 30° LUGAR**: UN AÑO COMPLETO DE LA REVISTA CLUB NINTENDO ¡COMPLETAMENTE GRATIS!
- **DEL 31° AL 100° LUGAR**: UNA GORRA DE **N**INTENDO, DE LAS QUE NO SE PUEDEN CONSEGUIR EN NINGÚN LADO.

SI GANAS, NOSOTROS TE LLAMAMOS POR TELÉFONO A MÁS TARDAR EL DÍA 30 DE ENERO DE 1998.

TU NOMBRE ____________ TU EDAD ______ TU TELEFONO ____________

TU DIRECCION ____________________________



¡QUE NO TE CUENTEN!







Estoy de acuerdo con que la revista está cada mes peor, pero ¿por qué? Para ser sincera, les voy a decir: La información es buena, pero ponen mucho escrito o mucha fotografía y ¿qué pasó con los dibujos? Muchos lectores ven también los dibujos para hacerlos en grande, ponerlos en los sobres, etc. tomen por ejemplo el año 3 # 1, pusieron información, fotos y "dibujos" y al paso del tiempo, pusieron menos dibujos. Ahora (ejem.) ponen fotos pequeñas, el nombre del personaje y ¿cómo es físicamente?

Sandra Meléndez

Gómez Palacio, Durango

Ejemplo # 1256 de interacción entre lectores y editores: Realmente este es un punto en el que no nos habíamos fijado mucho. De repente nos clavamos tanto en cubrir alguna necesidad de la revista que hay cosas que pasamos por alto. Es importante que tengamos más ilustraciones pues... ¡Dimos suficientes razones para ello en el especial de arte! (de hecho, hasta hicimos un especial de eso). Como te habrás fijado, en los últimos números hemos tratado de corregir un poco ese detalle, pero le seguiremos dando duro.

◆

¡Hola amigos! En su reporte del E3, el comentario de Earth Worm Jim 3 me pareció un poco burlón, "muy a su pesar tuvieron que entrar a lo que está de moda" refiréndose a los gráficos en 3D. Me sonó como que ustedes decían "ya lo sabíamos, el tiempo nos iba a dar la razón". La verdad esta noticia me desilusionó mucho, pues echo bajo tierra la ilusión de sentir un dibujo animado manipulado por un joystick del N64. A decir verdad la idea del animotion sonaba muy bien, esto me dio la pauta para reflexionar y sacar 2 conclusiones: 1.- Los integrantes de Shiny Entertainment son unos flojos, pues no investigaron el hardware del N64 o de plano no pudieron crear nuevas herramientas o rutinas para lograr la animación deseada y 2.-(Espero estar equivocado), el N64 no tiene la capacidad para lograr una animación digna de una caricatura en un pequeño personaje como lo es Jim. Por eso les pregunto ¿quién tiene la culpa de no ver un videojuego cercano a un dibujo animado? ¿los cerebros de Shiny o el cerebro del N64?

Adriel A. León Loria

Campeche, Campeche

Para empezar, la idea no era sonar burlón, pero cuando uno lo lee, realmente da esa impresión. Tal como lo mencionamos en el número anterior en la sección de Página 64, hay varios cambios con este personaje, para empezar Shiny no está realizando la secuela para el N64 de este juego, sino otra compañía y el hecho de decidir qué tipo de juego sería éste fue decisión de la gente de Interplay (los nuevos "propietarios" del personaje). Una de las características principales del N64 es que está tan bien pensado, que puede trabajar con gráficos de 2D sin ningún problema como lo hace con gráficos en 3D y si no se han hecho muchos juegos en 2D, es porque (tú lo citaste) para los diseñadores de juegos es más llamativo y es mejor trabajar con gráficos poligonales que con 2D. Aunque es innegable que este último género todavía tiene mucho que ofrecer y ahí está Mischief Makers para quien quiera un ejemplo.



◆

Hola, quisiera felicitarlos por su último número, en especial por el detalle del año y el número (ojalá hagan algo por el estilo con todas las portadas). Un aspecto que no me gusta son los pósters, yo sé que se tratan de juegos populares, pero existen muchos títulos viejitos, cuyas portadas de la caja son auténticas obras de arte (como Secret of Mana o Star Wars). Ahora, lo que realmente me preocupa, el tiempo pasa y veo a mi SNES ponerse café y triste (tienen idea de lo difícil que es limpiar esta cosa) y oigo a mi NES pedir a gritos una jubilación y lo peor de todo es que veo el pasado, no el que tuvimos los aficionados al SNES... sino el que no tuvimos. Esto lo digo porque hace poco jugué Far East



of Eden, con un amigo que tiene Famicom y pienso que es un excelente título en gráficos, sonidos y concepto. Este juego fácil pudo levantarse a varios RPG's de América y ¿qué pasó? nos hemos visto "bendecidos" con otros como los de los Power Rangers (¡guac!), ¡demonios! el éxito de un juego no depende de los personajes, ni de su origen, sino de su calidad (y creo que ustedes entienden de eso).

Alfredo Froylan Silva
Montemorelos, Nuevo León

¡No podríamos estar más de acuerdo contigo! Desde que iniciamos la revista hemos atacado este gran problema que tuvo el SNES, sobre todo con compañías que lanzaban muchos juegos más basados en las licencias, que en la calidad del título en sí. Afortunadamente (y lo cometamos en el número anterior) hay compañías americanas que se encuentran estudiando la posibilidad de traer buenos juegos para el N64 que no estaban planeados para América y así evitar lo que en su tiempo pasó con el SNES. Esperemos que algunos licenciatarios se den cuenta de lo importante que es para nosotros los videojugadores un buen videojuego y no una buena licencia. Sobre lo de los pósters también estamos de acuerdo contigo, pero en parte. Sabemos que existen muchas ilustraciones clásicas que son muy padres, pero muchos lectores nos piden arte nuevo.

◆

Hola qué tal amigos de Club Nintendo, tengo una pequeña duda sobre el juego de FIFA Soccer 64 que yo compré en vez del ISSS 64. Bueno a mí me dicen que FIFA Soccer no se compara con nada al de ISSS 64, en otras palabras me dicen que FIFA Soccer 64 es un desperdicio de juego, también me dicen que no tiene buenas gráficas, buenos movimientos y otras cosas que no les gustan. Yo les digo que no es cierto lo que me dicen sobre FIFA Soccer 64 y que este juego es mejor que el otro. Mi duda es saber si el juego de FIFA Soccer 64 es mejor que el International Super Star Soccer 64 o no es tan bueno como yo pienso.

Nestor Serrato
Nuevo Laredo, Tamaulipas



Bueno, primero que nada te tenemos que decir que para dar una opinión de un juego, primero lo jugamos casi todos los que estamos en la redacción de la revista, por lo que es bastante difícil que sólo una persona opine de un juego (sólo cuando son casos muy específicos), por lo tanto nuestra opinión de los juegos se basa en lo que varias personas piensan de él y en el caso que mencionas, a la gran mayoría le pareció que ISSS 64 era mejor que FIFA 64. Ahora, lamentamos decirte que tu duda no te la vamos a poder resolver nosotros, pues a final de cuentas siempre los lectores son los que tienen la última palabra, y si a ti te gusta más FIFA que ISSS pues no hay ningún tipo de duda. Nosotros siempre damos una opinión de los juegos que jugamos, pero siempre hemos dicho (otra de las tantas cosas que siempre decimos) que a final de cuentas el que decide si el juego está bueno o no eres tú.

◆

De nuevo les escribo para perder mi tiempo (no es cierto, sólo es una broma). En respuesta a sus preguntas sobre Axy y Spot, creo que es una buena historia, sólo que llamaría más la atención si le pusieran algo de sangre, aparte deberían dividirlo en capítulos. Me gustaría que se fueran encontrando con diversos personajes como Mario, Ken y Ryu, personajes de Mortal Kombat, Wario, etc. y que al final Axy muera por salvar el universo, o sea que sacrifique su vida.

Comando JJ
Hermosillo, Sonora

¡Noooo! ¡Ya contaste el final! ¡Ya no tiene caso entonces que lo sigamos publicando! En realidad sí tuvieron que sacrificar su vida, pues aunque hay muchos lectores como tú a quienes les gustaba, hay más lectores a los que no les pareció una muy buena idea. Ni modo, a ver qué piensan del nuevo comic: "Las aventuras de Gus y Pepe".

◆

Antes que nada, quisiera enviarles un saludo, es la primera vez que les escribo y tengo 19 años. Realmente es duro aceptar críticas hasta de mis padres por ser tan mayor y todavía le sigo "machacando" al N64, pero bueno... como estudiante de Arquitectura todo está bien ¡¡no creen!?

Hector Arias Garcia
Aguascalientes, Aguascalientes

Bueno es la primera vez que escribo y estoy triste porque tenía un Super Nintendo con 8 casets y 2 controles y le dije a mis papás que quería un N64, ellos me dijeron



que lo vendiera y me completaban lo demás. Lo vendí y junto con un dinero que tenían mis papás ahorrado, fuimos mi mamá y yo a comprarlo y no había. Entonces cuando regresamos a la casa mi papá dijo que no me lo iba a comprar poque había bajado de calificación en la escuela, pero yo siempre he sacado 9.95 de promedio y seguiré esforzándome hasta sacar 10.00. Yo le dije que no bajaría mi promedio y que seguiría sacando buenas notas como cuando tenía el SNES.

Alejandro García

Aguascalientes, Aguascalientes

Aunque ya no es como antes, aún persiste esa especie de "estereotipo" del videojugador, el cual es una persona que se pasa todo el día de vago, sin estudiar y que le roba a sus papás el cambio que ellos tienen para ir a jugar. Es necesario decir que (afortunadamente) no eres el único lector que tenemos con un promedio así y también podemos mencionar (aunque se oiga como presunción), varios de nuestros colaboradores tienen un nivel bastante alto de aprovechamiento en sus escuelas y eso que ellos no sólo juegan y estudian, sino que también trabajan (bueno, si es que lo que hacemos aquí se puede llamar trabajo...). Afortunadamente la actitud de los lectores es como la de Héctor y con eso esperamos que conforme pase el tiempo, se vaya borrando esa imagen tan negativa que se generó hace ya unos 4 años y que no resulta nada correcta.

◆

Les escribo esta carta sólo para expresar algunas cosas; al ver su último número, la sección sobre las direcciones en Internet vi una titulada " MK Mithologies" con la dirección etc. etc. "Xochitezcat". etc. etc. o algo así, creo yo que esto se refiere a Xochipilli, Tezcatlipoca. etc. etc. resulta que estos nombres (como saben) son nuestros y mi duda es que no sé si los individuos creadores del "concepto" MK (25 ninjas multicolores, un Bruce Lee y 500 litros de sangre ficticia) van a hacer, pretenden, piensan o planean sacar la gran idea de incluir o alguna vez involucrar a nuestros antiguos dioses en alguna chafada de jueguitos, sacando feria de nuestros dioses, por lo cual desearía que me informaran en su sección sobre este asunto. Además al ver en su sección eso de Xochitezcat me puse helado, mi peor pesadilla sería ver terminar a Tlaloc como un mediocre imitador de Rayden y lo que es peor, creado por un Sal Divita o Ed Boon.

David Favela

Cd. Juárez, Chihuahua

No te alarmes. El nombre que mencionas en tu carta no es más que el "nombre dominante" de un sitio en Internet donde pueden poner páginas en los EU. De cualquier forma resulta bastante raro que hayan elegido este nombre para un servidor en EU, pero la justificación es que es para páginas de latinos en ese país. También, afortunadamente nuestros dioses antiguos no se verán involucrados de la forma que tú mencionas en la serie de MK por el momento... y esperemos que nunca.

◆

¡Qué tal editores de Club Nintendo! Me gustaría que me dieran respuesta a un par de incógnitas: Jugar en una pantalla dividida en cuatro partes me parece algo raro (¡qué amontonadero!). Quisiera saber si en algún futuro saldrá un modem para que a cada jugador le llegue la acción en pantalla individual, al estilo Cruis'n USA de Arcadia. Escuché que en Japón habría un relanzamiento de Mario 64 y Turok compatibles con el Rumble Pack. Podrían decirme si esta maravillosa noticia se la darán a The Shadows of the Empire.

Eduardo Ramos Guadarrama

Chicoloapan, Edo. de México



El pequeño logo en Wave Race es sólo una de las diferencias del "Shindou Wave Race"

Quizá el estar "amontonados" como dices sea un problema, pero en realidad vale la pena para disfrutar excelentes juegos como Mario Kart 64, Star Fox 64, GoldeneEye 007 y Diddy Kong Racing. Ya en anteriores números mencionamos algo acerca del Modem que parece traerá el DD y últimos reportes indican que la función de este puerto variará de la versión americana a la japonesa (lo que se ha comentado es que en Japón es muy caro hacer una llamada telefónica, no como en EU o México donde probablemente se podrá conectar un DD a otro). Ya anteriormente habíamos mencionado que los juegos que se relanzaron en Japón para ser compatibles con el Rumble Pak fueron solamente Super Mario 64 y Wave Race. Hasta el momento no hay planes de relanzar ningún juego extra en Japón o sacar estas versiones en nuestro continente.

Les escribo para decirles que muchos no tienen N64 y uno de ellos soy yo, tengo SNES y no es para avergonzarse, yo me siento bien con mi SNES. También quiero decirles una cosa: ¿Ya no va haber cartuchos para SNES nuevos? y si va haber mándenme una lista, por favor para ver cuál me conviene para Navidad. Ultimamente andan escribiendo todo para N64 y si siguen así, cámbienle el nombre a la revista y pónganle Club Nintendo 64.

Oscar Ramón López carrillo
Zapopan, Jalisco

Tengo una sugerencia, es que está bien que publiquen los juegos nuevos del Nintendo 64, pero tal vez muchos como yo no lo tengamos y siento que están descuidando mucho al SNES, por eso les pido que publiquen secciones un poco más largas e informativas del SNES, ya que éste aún tiene mucho qué dar y qué desear.

Raúl López Hernández
Monterrey, Nuevo León

Ultimamente he visto cómo hablan del N64 y creo que se están pasando, ya que casi toda la revista habla de él. Como ejemplo: Han hablado del juego Turok y el de Star Wars (ambos de N64), tanto que ya empezaba a hartarme. Traten de medirse.

Marco P. H. Tellez
México, D.F.

Esta situación nos recuerda bastante a aquellos viejos tiempos en los que el SNES comenzaba a tomar fuerza y los licenciatarios dejaban de producir juegos para el NES. Desafortunadamente para los propietarios de SNES les decimos que no hay planes de sacar muchos juegos nuevos para este sistema en los próximos meses, pero cuando estos salgan ten por seguro que los analizaremos. También en repetidas ocasiones te hemos comentado que Gamela está consciente de que muchos videojugadores sólo tienen el SNES y por eso han relanzado juegos muy padres para este sistema a un buen precio (checa los anuncios para que puedas ver qué juegos son de los que estamos hablando). Como ya lo hemos dicho en otras ocasiones, es muy difícil tener un equilibrio en la revista y son más los lectores que quieren tener información nueva a repetir algo (como pasó en el ejemplar de Septiembre). Nosotros trataremos de seguir publicando artículos sobre juegos de SNES mientras estos aporten algo interesante.



◆

Dr. Mario: Estoy decepcionado ¿cómo que ponen pósters de Mortal Kombat? En mi opinión están horribles en comparación con los que se pueden conseguir fácilmente de DBZ.

Rafael Guerra
Toluca, Edo. de México

Es obvio que nuestra intención es publicar pósters de videojuegos, los cuales son muy difíciles de conseguir de otra forma. Como podrás ver, no tendría caso publicar un póster que fuera "fácil de conseguir" porque entonces mejor aprovecharíamos ese espacio para otras cosas, además... ¿qué caso tendría?

◆

Nuestra revista Club Nintendo es muy buena y tiene clase (estilo), les pido que sigan colocando sus pósters, me encanta su forma de ser, creo que Club Nintendo debe ser más serio y responder todas las preguntas por ejemplo: Si va a aparecer una película de K.O.F., sólo respondieron la mitad y la película, bien ahí nomás. Esto me hacía dudar de su seriedad, para todo aquel que escribiera a C.N. y no tenga respuesta.

Tlalnepantla, Edo. de México

¡Ah! ¡A ese tipo de seriedad te refieres! Por un momento pensamos que querías que nos volviéramos aburridos. Aprovechamos para hacer patente que siempre tratamos de incluir el póster, pues es algo que nos piden mucho, pero en los casos en los que tenemos bastante información editorial (como en el número anterior o éste), nos vemos en la necesidad de prescindir de ellos. ¿No contestamos sobre lo de la película? Pues hasta donde sabemos, no hay ningún plan para sacar una animación de esta genial serie de juegos para Arcade.

◆

El asunto de este e-mail es que en la edición de Septiembre (portada James Bond) publicaron tres cartas con muchas críticas; pero la tercera es un tanto grosera e insultante, de hecho pienso que no deberían publicarse este tipo de cartas, ya que sólo ocupan el espacio de una carta que sí merece ser publicada.

Para mí sería frustrante estar haciendo un trabajo muy pesado (como son los mapas) y uno de estos tipos no la bajara de estu...Además tienen una mentalidad tan cerrada que si algo no les llegara a gustar, no lo bajan de nefasto.

José Armando Macías González
México, D.F.

Mi siguiente comentario a la revista es que a veces publican en la sección Dr. Mario, cartas en donde les dicen una serie de tonterías como Guillermo Castro, en lo personal a mí no me gustó eso porque yo si sé que aunque no publiquen mi carta, las leen, eso sí es desperdicio de hojas y que si Guillermo quiere hacer una crítica, la analice primero (hasta mi mamá se enojó de lo que dice su carta, porque mi mamá lee su revista)

Beatriz Rdz. Espinoza
Monterrey, Nuevo León

Los voy a felicitar por aguantar muchas cosas como por ejemplo, he leído cada carta que al (o la) que escribe dan ganas de agarrarlo (a) de las greñas y pasearlo (a) por todo México, no sé, creo que creen que son perfectos, pues un mensaje: NO LO SON ¿o sí?

Zapopan, Jalisco

Bueno, en realidad la cosa no es para tanto. Este chavo ejerció un derecho de una sociedad democrática y que es el de expresarse libremente (¡Que viva el diputado!). Obviamente nuestra intención no es la de exponerlo o ponerlo en ridículo, sino la de aclararle sus dudas. Muchos lectores, como Alejandro Vega Urbán (por cierto, buena carta, aunque bastante larga. Sí está algo compleja esa situación que mencionas, luego ni nosotros entendemos), piensan que cuando alguien nos "regaña" nuestra inmediata reacción es la de contestarles agresivamente, pero no es así.

◆

La presente es para preguntarles algo que seguramente a otros lectores les interesa bastante... ¿Qué onda con el juego de los Simpson 64? ¿Qué Acclaim o alguna otra compañía no ha pensado en lanzar este título?... porque creo que sí se pueden conseguir los derechos de los personajes como sucedió en los títulos de SNES (tal vez sea un proyecto secreto y yo ya me quiero adelantar). Por fa' publiquen alguna información aunque sea una o dos palabras y si publican una respuesta negativa... ¡Sean originales! (aunque ya sé que van a poner algo como "Por el momento no hay información... bla, bla, bla ¡Y recuerda que Club Nintendo es la primera revista interactiva!" nada que ver). Ah, el comic de Axy y Spot sí les está quedando, nada más falta que lo pongan en papel de comic (como el de SFII).

Gabriel Villavicencio Nava
Jiutepec, Morelos



Como ya hemos mencionado anteriormente, Acclaim ha cambiado drásticamente sus políticas para lanzar juegos, pues ya no los hacen solamente por la licencia como era antes. Esto y el hecho de que estos personajes ya no son tan populares ni están de moda como hace unos años (cuando salieron los juegos para NES y SNES), nos da como dramático resultado que no veremos un juego de estos personajes para el N64. Esto hasta cierto punto es bueno, si realmente Acclaim se mantiene firme en esta política y sigue sacando juegos excelentes como Turok, NFL Quarterback Club 98 o Extreme G. Y entre otras cosas ¿qué objeción tienes contra el slogan de Gus?

◆

Notas del editor

¿Recuerdas que te mencionamos que nos íbamos a cambiar de dirección? ¡¡Pues ya lo hicimos!! Ahora puedes enviar tus cartas a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

Nuestro e-mail sigue siendo:

clubnin@internet.com.mx

Y visita nuestra Home Page en la página de Gamela México en:

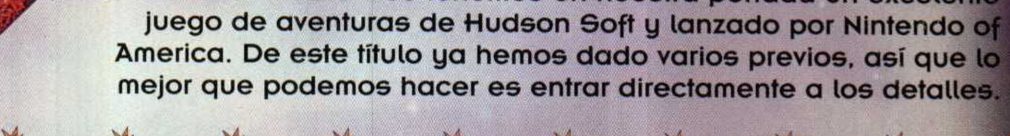
http://www.nintendo.com.mx

Por último: una disculpa por no incluir póster en el número anterior y en éste, pero tenemos suficientes motivos, entre los que destacan el que hemos tenido bastante información editorial y que por una extraña razón han dejado de enviar buen arte en sobres (¡y demasiado de Dragon Ball!). De cualquier forma para el siguiente número volveremos a publicar los pósters de manera constante.



NUESTRA PORTADA

BOMBER MAN 64



Este mes tenemos en nuestra portada un excelente juego de aventuras de Hudson Soft y lanzado por Nintendo of America. De este título ya hemos dado varios previos, así que lo mejor que podemos hacer es entrar directamente a los detalles.





Como el juego lo ves desde una perspectiva de 3/4, con la unidad de Botones C puedes cambiar la vista de la cámara hacia la derecha o la izquierda. También lo que puedes hacer de esta forma es acercar la cámara o alejarla dependiendo la escena en la que estés jugando, pues existen algunas en las que hay muchos edificios y éstos no te permiten ver si la cámara está muy lejos. Otra de las cosas que tienes que fijarte cuando mueves la cámara, es que también cambia la dirección del control del personaje.





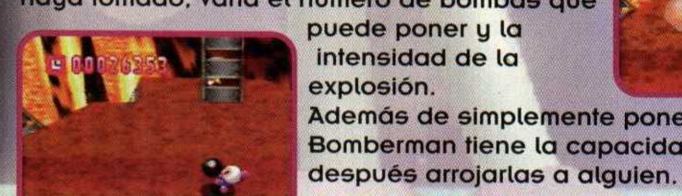


El problema radica cuando en algunas escenas cambia la perspectiva del personaje de forma automática y por lo tanto también cambia el control. En el ejemplo de la foto, tienes que manejar a Bomberman, pero la vista está por debajo de él, lo cual invierte los controles de arriba y de abajo.

Bomberman mantiene como arma principal sus bombas (si no, no le haría honor a su nombre). Dependiendo de los ítems que haya tomado, varía el número de bombas que puede poner y la intensidad de la explosión.







Además de simplemente poner las bombas para hacer volar algo, Bomberman tiene la capacidad de patearlas o de cargarlas para después arrojarlas a alguien.

Aparte de estas habilidades que ya se conocían de este personaje en anteriores juegos de la serie, Bomberman puede ahora crear una superbomba. Para esto primero tendrá que cargarla y después "agitarla" para hacerla crecer. Esta bomba puede causar un mayor daño que las normales, pero obviamente es más difícil de crear y de cargar.



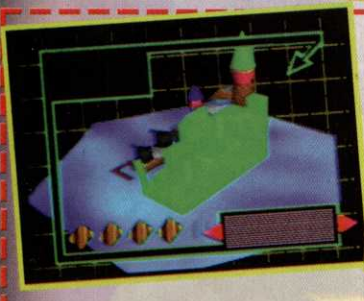


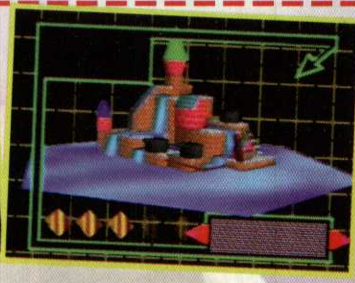


Dentro de las escenas debes de tener mucho cuidado con los enemigos. Generalmente cuando chocas con ellos no te eliminan y sólo te marean, pero hay algunos que poseen armas y que sí te pueden dañar.
Si puedes buscar un corazón, este ítem te permite resisitir un golpe mortal y si tienes suerte lo puedes recuperar.

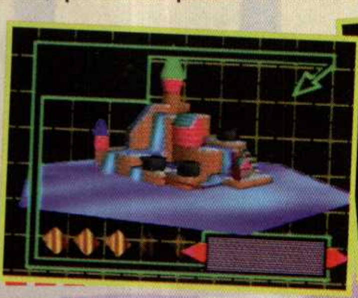


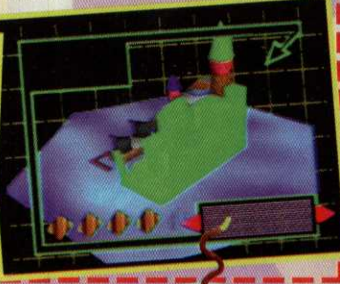
Cuando destruyes ciertos elementos de los escenarios con tus bombas, podrás encontrar diferentes ítems que ya se han visto en otros juegos de Bomberman. Los más comunes te permiten poner más bombas a la vez, hacer tus explosiones más poderosas y hay otros especiales como los que te dan la super-explosión o el detonador a control remoto.



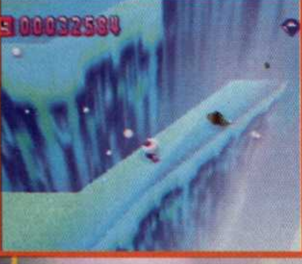


Al principio sólo podrás elegir de entre 4 escenas. Cada una de ellas tiene otros 4 subniveles que debes pasar y poder avanzar al siguiente. Cada escena tiene 2 niveles a recorrer (que por cierto son bastante grandes), un subjefe y el jefe final del que hablaremos más adelante.
Como este juego cuenta con batería, tus avances se irán grabando automáticamente después de pasar una escena.
Si quieres, puedes regresar después a cualquiera de los niveles que ya hayas pasado a recoger algo que se te hubiera olvidado.





Cada una de las escenas tiene diferentes elementos de mucha creatividad.
En algunas sólo tienes que buscar la salida, pero en otras tendrás que investigar un poco para saber cómo poder terminarlo.







Pero... ¿y qué es lo que se te pudo haber olvidado dentro de una escena? Pues una tarjeta dorada. Las tarjetas doradas son premios muy importantes dentro del juego y éstas sirven para... bueno, eso después te lo diremos. Regularmente cada escena tiene 5 de estas tarjetas y al ser premios importantes, siempre están escondidos en los lugares más difíciles de alcanzar.
Otro tip es que siempre te dan una tarjeta por acabar una escena rápidamente.



Al final de cada mundo, te enfrentarás a gigantescos jefes. Cada uno de ellos tiene su estilo de atacar a nuestro héroe y por tanto él tiene las mismas oportunidades de atacarlo con sus bombas, pero de diferente manera. Una vez que derrotes al jefe final de cada escena, se romperá la cadena que conecta a ese pequeño mundo con la isla principal. Sólo después de destruir a los 4 jefes de cada mundo podrás ir a la base aérea desde la que los enemigos están lanzando su ataque contra el mundo de Bomberman.

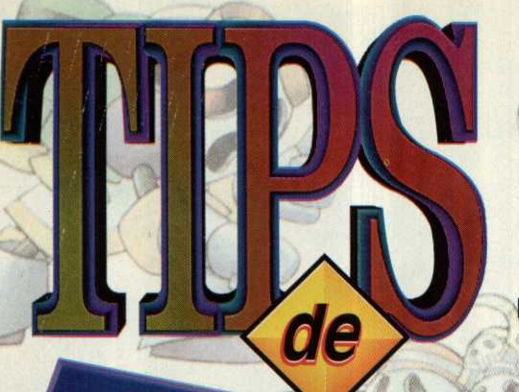








¡A LA VENTA, SÓLO EN VIDEO!
DE VENTA EN TIENDAS DE AUTOSERVICIO, TIENDAS DEPARTAMENTALES Y VIDEOCLUBES DE PRESTIGIO
CASPER
LA PRIMERA AVENTURA™
¡UNA NUEVA PELÍCULA!
CASPER
LA PRIMERA AVENTURA
¡UNA NUEVA PELÍCULA!
¡CÓMPRALA ANTES QUE DESAPAREZCA!
SABAN



Continuamos con los tips de este juego para encontar todas las gemas amarillas de los mundos 4 y 5.

WORLD IV - ASTER'S LAIR

ROLLING ROCK!! STAGE 4-1

La presión de la roca que va cayendo es un factor importante en esta escena donde necesitas tomar la segunda estrella que aparece en el juego y teletransportate hacia el lugar donde está la gema amarilla, después del cilindro de en-medio puedes obtener la bomba para salir de ahí.



STAGE 4-2

TOADLY RAW!!

A este jefe tienes que tratarlo bien tomándolo de la lengua y después le das unos pequeños azotes contra el suelo para sacarle gemas azules, al repetir la terapia por varias ocasiones, aparece un enemigo en una nube que te lanza un rayo el cual controlas presionando el botón B varias veces hasta que acumulen una bola de poder y cuando esta bola de poder se la lanzas al oponente para eliminarlo(¡que Kamehameha ni qué nada!), la gema amarilla aparece después de la explosión.







STAGE 4-3

7 CLANCER KIDS

En esta escena que es una especie de laberinto, en la primera foto te damos la ubicación del enemigo al que tienes que enfrentar, ya que las cuerdas que se ven al fondo son una especie de mapa, pero después de amedrentar al enemigo y antes de platicar con él tómalo y sacúdelo para sacarle la gema amarilla.





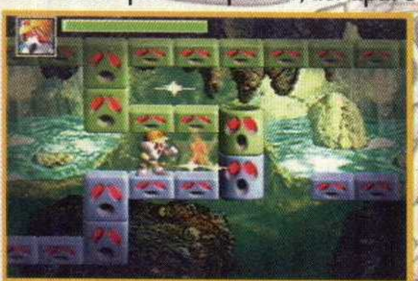




STAGE 4-4

RESCUE! ACT 1

La gema en esta escena no se toma tan fácilmente, ya que lo primero que debes hacer es subir a un pequeño hueco que está justo arriba de donde está el triciclo, teletransportarte tocando la estrella y aparecer dentro de la estructura de bloques, continúa avanzando hasta encontrarte otra estrella; ahora tienes que fijarte muy bien ya que hay un pequeño destello que aparece abajo y arriba de la estrella, entonces necesitas tocarla justo cuando el destello esté en la parte superior, así apareces arriba y puedes continuar avanzando por aquí.



Posteriormente te encuentras con dos estrellas en una situación similar, aquí necesitas tocar la estrella cuando el destello esté abajo para tocar la otra estrella y aparezcas más adelante pero de inmediato necesitas hacerte hacia un lado, porque de lo contrario te caerás, así continúas avanzando por unas letras hechas con bloques que dicen MARINA y justo arriba de la última letra está una estrella, aquí debes tener mucho cuidado, ya que hay un destello que aparece en tres diferentes lugares y uno de ellos es donde está la preciada gema amarilla y por la velocidad con la que el destello cambia de lugar, te recomendamos pegarte a la estrella y tratar de tocarla cuando el destello está a la izquierda, así el instante que pierdes al tocar la estrella el destello ya está en la gema y tú apareces ahí para tomarla sin problemas, después de este choro mareador intenta decifrar lo que te explique.





STAGE 4-5

RESCUE! ACT 2



Antes de eliminar al enemigo al que te enfrentas en esta escena, tienes que hacer que destruya con sus bombas los bloques que están a la derecha de la pantallla, ya que dentro de uno de los bloques azules que están hasta abajo está oculta la gema amarilla, para tomarla sólo salta (recuerda que con este personaje puedes hacer tres saltos continuos).

STAGE 4-6

TARUS!!

Con este jefe la técnica para sacarle la gema es la siguiente: Primero que nada tienes que permanecer más o menos alejado de él y esperar a que te ataque con el puño, tienes dos opciones: Alejarte y sujetarle el puño o puedes agacharte, saltar para esquivar el ataque y sujetarle el puño; entonces rápido tienes que intentar lanzarlo presionando la diagonal arriba y hacia el lado donde está mirando el jefe (en este caso es izquierda), entonces él pierde el equilibrio y cae, repite esto tres veces más para sacarle la gema amarilla.









STAGE 4-7

GHOST CATCHER





En esta escena la gema se encuentra oculta en unos tipo féretros que están al fondo de la cueva donde hay dos fantasmas que te lanzan fuego, pero para obtenerla es necesario que lleves una bomba que sacas de un cilindro que está poco antes del segundo pasillo hacia arriba. Ahora saca la bomba del cilindro sube por la nube continúa avanzando y baja por donde está la otra nube, avanza un poco más y lanza o deja la bomba cerca de los féretros para destruirlos y así puedas tomar gema amarilla.

ASTER´S TRYKE!

STAGE 4-8

En esta escena donde te sientes chavito o chavita en tu triciclo, la gema está casi al final y para tomarla es necesario que te prepares desde que bajas a la plataforma que se cae, después sube por los bloques y al ir cayendo no avances a toda velocidad, utiliza más o menos la mitad de la velocidad para que al caer tomes la gema amarilla.







STAGE 4-9

MOLEY COW!!

Con este jefe chillón, la cosa es fácil. Toma al jefe y lánzalo hacia arriba (o de cualquier forma, el caso es que caiga de espalda) para que después tú saltes sobre su estómago varias veces, así comienzan a salir gemas azules y después de varios intentos, saldrá la gema amarilla.







STAGE 4-10

ASTER´S MAZE

Esta es una escena tipo laberinto donde además de salir, necesitas obtener la gema amarilla de uno de los enemigos y aquí te va la ruta para llegar a él, como una pequeña referencia checa la foto donde se ve en el fondo una figura hecha por cuerdas, pues fíjate que esa figura es precisamente el mapa de esta escena. Bueno ahora la ruta es la siguiente: Al comenzar toma la estrella que está junto al número 1 verde y así aparecerás en el número 2 verde, donde necesitas avanzar a la izquierda y dejarte caer, para después moverte a la derecha donde está el número 3 verde, toma la estrella y apareces en el número 4 rojo, nuevamente toma la estrella para aparecer en el número 6 verde, aquí necesitas avanzar a la

Pensando en el futuro.

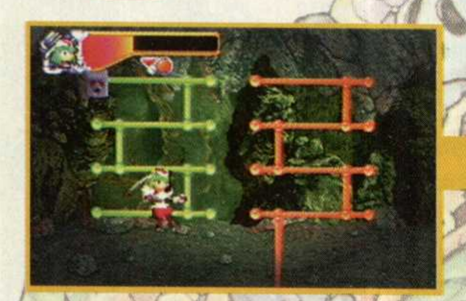
AdeS® es un salto en tecnología alimenticia porque es la primera bebida que combina las propiedades nutricionales de la Soya y las Frutas naturales. Y por ser un alimento innovador, **AdeS®** se mantiene siempre fresco, sin necesidad de conservadores, porque viene en envases Tetra Brik. Los únicos con 6 capas protectoras que impiden el paso del aire y la luz. **AdeS®** en envase Tetra Brik es

El alimento del futuro, hoy.





izquierda y saltar el hueco hasta llegar a un muro el cual lo puedes evitar si tomas la estrella, continúas avanzando a la izquierda hasta llegar al número 5 verde donde tienes que tomar la estrella y aparecer en el número 1 rojo, aquí avanza a la derecha hasta llegar a otro muro que de igual forma lo evitas tomando la estrella que está junto al muro, continúa avanzando a la derecha y salta el hueco en el suelo hasta llegar al número 2 rojo, ahí toma la estrella para llegar al número 4 verde, aquí necesitas avanzar a la derecha y saltar el hueco en el suelo así llegas con enemigo al cual tienes que tomarlo y sacudirlo para que suelte la gema amarilla que estás buscando.







SASQUATCH β STAGE 4-11

Como te has imaginar, a este jefe lo tienes que eliminar sin que te toque ni un pelo para poder obtener la gema amarilla, así que la técnica es la siguiente, al principio aléjate y en cuanto veas que comienza a cargar energía el cañón salta, agarrálo y rápido presiona el botón C-Arriba hasta que apunte verticalmente, así en cuanto dispare salta para alejarte de él y verás cómo la explosión le causa daño al jefe, repite esta jugada una vez más y si quieres puedes atacarlo con las rocas que te lanza.





Ahora la técnica cambia, tienes que acercarte al jefe con cautela y cuando el robot intente patearte, agárrale el pie presionado el botón B, para después presionar C-Derecha y tirar al jefe del robot. Ahora presiona C-Arriba para elevar el robot y rápido presiona C-Abajo para azotarlo contra el jefe y dañarlo, repite esta jugada unas tres veces más para poder eliminarlo y si el robot no te toca, podrás obtener la gema amarilla.





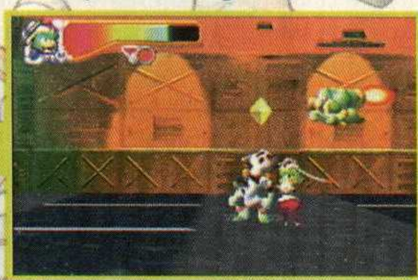




STAGE 5-1

CLANCE WAR II

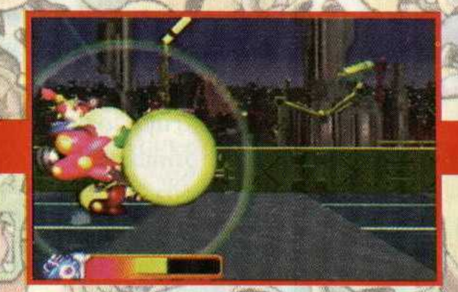
En esta escena tipo Megaman X tienes que fijarte muy bien en el color de los enemigos, ya que la escena se divide en 4 partes y en cada una la mayoría de los enemigos tienen el color del jefe que aparece al final de la sección. En la cuarta parte tienes que estar muy atento, hay un enemigo normal de color gris entre todos los demás de color verde y en cuanto lo veas, tómalo y sacúdelo para sacarle la gema amarilla, no te extrañe que este enemigo te ataque lanzando cosas y por lo mismo se oculte y no lo puedas ver, además a veces tiene una flor en la cabeza, así que sólo guíate por su color gris.

STAGE 5-2

COUNTERATTACK

Al enfrentarte a este jefe necesitas agarrar el láser justo cuando está saliendo del vehículo del jefe, así aparece la gema amarilla, pero necesitas agarrarla de volada, ya que conforme avanzas en el camino la gema no debe caer al suelo o la perderás, no importa si te toca el láser.


STAGE 5-3

BEE'S THE ONE!

No encontramos ninguna regla para decirte exactamente en dónde está la gema amarilla, sólo te podemos decir que intentes tomar los misiles y los sacudas, de seguro te va a salir la gema amarilla (no es muy difícil), lo que pasa es que no siempre sale en el mismo misil.



STAGE 5-4

MERCO!!

Lo importante aquí es tu velocidad, necesitas tomar el arma del jefe justo cuando te ataque (obviamente que también aparezca la especie de mira que te indica el momento en el que lo puedes atacar) si logras tomar el arma, con los botones C muévete alejándote de él y así tomar un poco de distancia, ahora ya sabes sacude el arma y aparecerá la gema amarilla.

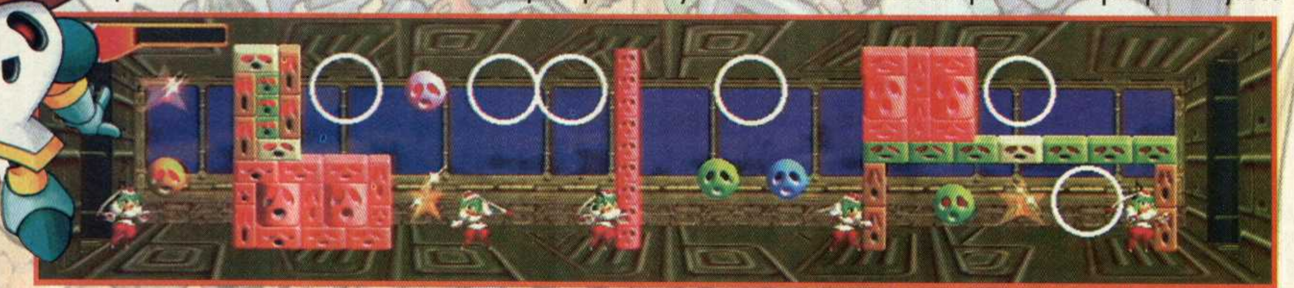




STAGE 5-5

TRAPPED!?

En esta escena tienes que vencer primero a un enemigo para entrar al interior de la escena donde tienes que resolver una especie de puzzle, aquí te va el rollo para resolverlo y además obtener la gema amarilla. Lo primero es que te teletransportes con la estrella que está arriba y aparezcas un poco más adelante, ahora sacude la primera esfera rosa y así aparece una estrella; toma la estrella que aparece para teletransportarte un poco más adelante, ahora sacude la esfera azul y aparece otra del mismo color un poco más atrás, ahora sacude la esfera verde para que aparezca la estrella que te teletransporta al principio otra vez, toma la primera estrella para avanzar un poco, ahora sacude la esfera azul que apareció y así caerá una estatua que tienes que poner justo



debajo del círculo de la izquierda, ahora regresa al principio otra vez (toma la estrella de la derecha, de donde apareces toma otra vez la estrella y apareces al principio), sacude la esfera que está al principio para que caiga una bomba sobre la estatua que colocaste, ahora toma la estrella para ir por la bomba y lanzarla contra la columna de bloques rojos. Repite la jugada de sacar la bomba y destruye los bloques que tapan la salida, ahora sí lo que nos importa, saca una bomba más y con ella destruye los bloques rojos que están debajo de la estatua, ahí se esconde una estrella, tómala y apareces casi al final donde tienes que sacudir la esfera verde y así aparece una esfera arriba, salte tomando la estrella y vé a sacudir la esfera de arriba y así aparece una esfera más debajo, regresa y sacude esta esfera para que aparezca la esfera amarilla que como ves, está un poco oculta.



Nota: Si te falla alguno de estos pasos, puedes tomar la estrella que está abajo de la esfera rosa para comenzar esta parte de la escena nuevamente.

STAGE 5-6

PHOENIX γ



Sin duda alguna esta es la escena donde más trabajo te va a costar sacar la gema amarilla, ya que hay que vencer a este jefe sin que te toque, así que la técnica es alejarte de él mientras esté girando y en cuanto se detenga, agárralo y presiona el botón C en dirección contraria al jefe para quitarle el escudo, y de inmediato aléjate de él.

Ahora aléjate de él y espera a que ataque con la lanza y cuando se traquilice agárralo y presiona el botón C en dirección contraria para quitarle el arma, pero cuidado con la especie de taladro que en cualquier momento te ataca y tienes que tomarlo en cuenta.








Ahora con mucho cuidado, toma la lanza que le quitaste al jefe, aléjate de él y pégate a una orilla, prepárate para que en cuanto veas que el jefe se lanza hacia la orilla, tú lances el arma y lo dañes, repite esto una vez más.



Ahora vas a enfrentarte a una especie de ave mecánica, la técnica es alejarte de ella mientras esté picoteando, en cuanto se tranquilice acércate de volada, agárrale la cabeza y rápidamente presiona el botón C-Abajo para jalarla lo más que puedas hasta que no resista más y con su cabeza dañes al jefe, después aléjate ya que va a lanzar rayos hacia un lado varias veces, mientras tú colócate al centro de la pantalla para que justo cuando lance rayos hacia todos lados, tú te cueles por el centro, le agarres la cabeza otra vez y la jales, ¡ojo! si te dispara un rayo olvídalo y aléjate, pero si puedes daña al jefe, repite esto hasta que el jefe cambie de posición.





Ya estamos en lo más difícil y si fallas, todo tu trabajo se viene abajo. Mantente en movimiento girando alrededor del jefe ya que las ráfagas de disparos son muy rápidas y si titubeas te alcanzan, después de dos ráfagas prepárate para capturar uno de los misiles que te lanza, tienes que presionar el botón B en el momento justo y esto no es fácil, ya que tienes que calcular la profundidad...







...ya que tomaste el misil, lánzalo contra él para vencerlo de una sola vez y obtener la gema amarilla.





STAGE 5-7 INNER STRUGGLE



Aquí tienes que estar muy, pero muy atento a lo que aparece escrito en la especie de nubes que van saliendo de abajo, ya que aparecerá una con la palabra **DIRE** (esto es más o menos después de que sale tres veces la nube con la palabra **DEATH**), precisamente esta nube es la que tienes que tomar rápido cuidando que no te vaya a tocar nada, así al caer al suelo sacudes la nube y se transforma en la preciada gema amarilla.







STAGE 5-8 FINAL BATTLE

Vamos con el jefe final, que como te imaginarás le puedes sacar la gema amarilla si lo eliminas sin que te toque, para esto te damos algunos consejos. Primero prepárate porque comienza atacándote con los pies tratando de pisarte, para eso toma su pie justo cuando te va a tocar, ahora trata de sacudirlo tres veces para que lo azotes contra el suelo y así aparezcan gemas, después lánzalo hacia abajo, no le causas daño sólo lo dejas en el mismo lugar.









Ahora repite esto tres ocasiones más, pero siempre lanza al jefe hacia abajo pero volteando a la izquierda, de esta manera él te atacará lanzando su puño, el cual tienes que tomar presionando el botón B justo cuando te vaya a tocar, después de controlar su golpe, apunta con la mira justo a un lado del jefe y espera a que él se empiece a mover para dispararle su propio puño y dañarlo.



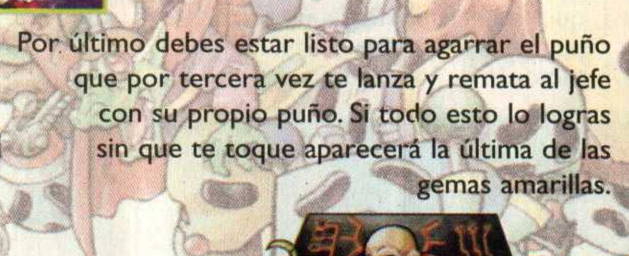





Nuevamente el jefe trata de aplastarte con el pie (ya sabes qué hacer). Cuando se aleje, prepárate porque va a disparar un rayo el cual puedes esquivar fácilmente presionando rápido Abajo varias veces. Pero eso sí, siempre trata de mantenerte del lado derecho de la pantalla para evitar que el jefe te dispare con su arma.



Después el jefe te lanza el puño (ya sabes tómalo y lánzalo contra él para dañarlo). Ahora prepárate porque el jefe te ataca con un movimiento rápido con el cual se lanza hacia tí, para esquivarlo sólo muévete rápido hacia la derecha, posteriormente se aleja y te lanza otra vez el rayo que ya sabes esquivar.



Por último debes estar listo para agarrar el puño que por tercera vez te lanza y remata al jefe con su propio puño. Si todo esto lo logras sin que te toque aparecerá la última de las gemas amarillas.



STAGE 5-9

ENDING

Por fin podrás ver el final completo de este título.



STAGE 1-10

CREDITS

Aquí ves los nombres de las personas que participaron en el juego.

U.S. Coordination and Translation
Hiro Nakamura

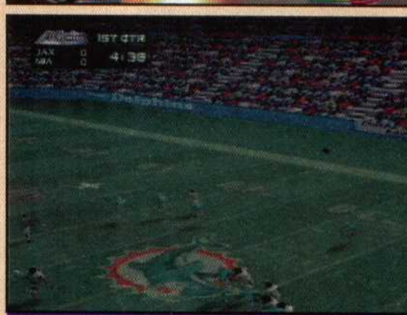
CORPORATIVO

ACCLAIM COSECHA LO QUE SEMBRO

Realmente fue una buena decisión por parte de Acclaim, preferir la calidad que la cantidad en sus juegos, política radicalmente distinta a la que tenían hace un par de años. Ahora que ya tienen 3 de sus juegos para el N64 en el mercado (Turok, Extreme G y NFL Quarterback Club 98), se han convertido en los más vendidos para este sistema (y a decir de muchos, de los mejores también). Lo importante es que su primer título de deportes, NFL Quarterback Club 98 es el juego más vendido en America para el N64. Realmente no sabemos si esta noticia sea cierta, pues estos comentarios son basados en un boletín de prensa difundido por Acclaim, pero tampoco lo podemos poner en tela de juicio ya que hay muchos elementos que ayudan a este juego y no sólo nos referimos a que se trata de un título excelente, sino que el football americano es un deporte muy popular en este país, que salió en un muy buen momento (cuando los juegos de la NFL se estaban poniendo más interesantes y se estaba decidiendo ya la calificación) y que cuenta con la licencia de la NFL y la NFLPA (por lo que todos los jugadores y equipos reales se encuentran aquí). Definitivamente Acclaim se está convirtiendo en un ejemplo a seguir en lo que a la comercialización y control de calidad de sus juegos se refiere. Tal como se mencionó en el reporte del E3, esta compañía tiene bajo desarrollo en este momento una buena cantidad de títulos, los cuales esperamos mantengan las normas que han tenido los 3 que mencionamos anteriormente para el bien de esta compañía y del mercado de los videojuegos.







Turok, Extreme G y NFL Quarterback Club 98, han sido un gran éxito para Acclaim. Esperemos que sigan lanzando juegos no con esta calidad, sino todavía mejor.

CORPORATIVO

NACE UNA NUEVA COMPAÑIA DE VIDEOJUEGOS

Hace poco nos enteramos que un buen amigo de nosotros: Ted Woolsey nos confirmó que otras personas muy ligadas al medio, acaban de crear una compañía productora de videojuegos de nombre Big Rain. Esta compañía desde su creación (hace poco tiempo) fue adquirida por otra que se dedicará a la distribución de videojuegos de nombre Crave Entertainment. Al principio, Crave Entertainment tiene planeado lanzar al mercado el juego de Robotron 64 (el mismo que comercializaría Midway, pero debido a que decidieron ya no lanzarlo, Crave Entertainmet lo hará por ellos) y tiempo después comenzará a lanzar los juegos que Big Rain ha empezado a desarrollar (en este momento están trabajando en un juego para el N64). Big Rain está formado en su gran mayoría por gente que trabajaba en Squaresoft cuando ellos estaban en Redmond, junto a las oficinas de Nintendo (de hecho, ahí se encuentran las oficinas de Big Rain). La gran mayoría de estas personas participaron en el desarrollo del juego "Secret of Evermore" para el SNES, así que no sería extraño que el juego que están produciendo en estos momentos sea un RPG. Nosotros seguiremos hablando con ellos para obtener en cuanto sea posible, más datos del título que están desarrollando y hacértelo saber. Por lo pronto les deseamos buena suerte en su nueva empresa.



Novedades

KONAMI PREPARA OTRO CASTLEVANIA

En la página 64 de este número mencionamos que Konami se encuentra desarrollando varios juegos para el N64 y que uno de ellos es una nueva versión del juego de Castlevania. Sin embargo, esta no es la única versión de Castlevania que se está preparando, ya que ellos también están desarrollando una nueva secuela de este título pero para el Game Boy. El nombre de este juego en Japón será el de "Dracula Dark Night Prelude". Este juego será una mezcla de acción y aventura al igual que la versión de N64, pero obviamente con un modo de juego 2D que ha caracterizado a esta serie de juegos a lo largo de los años. Esta nueva versión de Castlevania tiene bastantes elementos que lo hacen sonar bastante interesante. Primero que nada tenemos que después de varios juegos, el personaje principal es por primera vez una mujer de la dinastía Belmont; su nombre es Sonia Belmont, tiene 17 años y desde su nacimiento muchos se dieron cuenta -incluyendo a su abuelo- que ella tenía un gran poder, es por eso que desde pequeña fue enseñada a usar el látigo, el arma por excelencia de los Belmont.

Una noche ella decidió salir a buscar a su padre, del que no sabía nada, pero al regresar a su aldea se dio cuenta que había sido atacada por seres de la obscuridad quienes acabaron con todos los pobladores. Su abuelo con su último aliento le dijo: "Tu fuerza será muy útil para ti en estos momentos..." Con estas palabras en mente, ella se dirige al castillo de Drácula para iniciar la eterna lucha entre el bien y el mal. Dentro del castillo de Drácula, Sonia se enfrentará a muchos de los sirvientes de él, pero también hallará a muchos amigos, entre ellos está Alucard, el hijo renegado de Drácula quien también desea la desaparición de su padre.

La mala noticia alrededor de este genial juego, es que probablemente Konami no lo comercialice en nuestro continente, lo cual nos dejará a a los videojugadores sin jugar lo que de antemano podemos calificar como otra gran obra de Konami para el GB. Nuestra única esperanza es que alguna compañía se dé cuenta del gran potencial de este juego y decida tomar el riesgo para traducirlo y comercializarlo en América. (¿Qué tal Nintendo..?)

Eventos

UNA CONVENCION DE COMICS EN EL D.F.

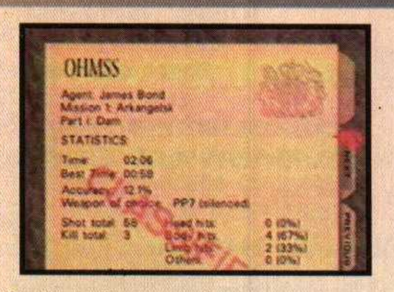
Los días 12, 13 y 14 de este mes se llevará a cabo una convención de comics en la capital de la república. El nombre de esta será: Dragon Con México. Como en otras convenciones de este tipo, los temas que se espera exponer, están relacionados con la Historieta, la Ciencia Ficción, Modelismo, Tarjetas, Animación Japonesa y Videojuegos. Según los organizadores, esperan contar con la presencia de algunos invitados especiales (al momento de escribir esto desconocíamos quienes serían). Este evento se llevará a cabo los días señalados en el Palacio Mundial de las Ferias (La Fragua No. 4 Col. Centro) y lo interesante de este caso, es que los organizadores han prometido donar un porcentaje de lo recaudado para obras de beneficencia (eso es una buena idea).

Retos de Mario

¿Qué hacen las respuestas a los retos de Mario en la sección de Extra? Muy buena pregunta y la respuesta es que hay tantos nombres de los concursantes del reto de Star Fox 64 que no hubo espacio para poner la respuesta ahí, pero lo importante no es dónde se publiquen las respuestas, sino que se publiquen ¿o no?

Respuesta al reto de Octubre 110

GOLDEN EYE 007



¿Cuál es el menor tiempo que puedes lograr en la Misión 1 Escena 1 (Arkangelsk, Dam.)?

Solamente se tomarán en cuenta los tiempos que aparecen en el apartado de "Best Time" y no los que están en "Time".

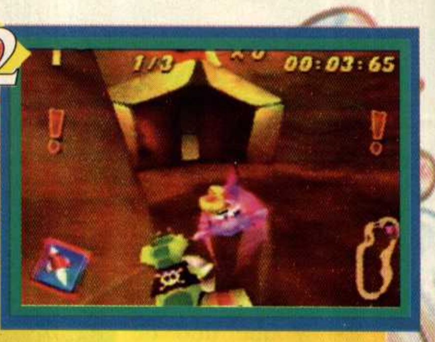
A continuación checa los mejores tiempos que llegaron a nuestra redacción en la fecha límite.

The Team Fox	00:58
Eduardo Tena Hernández	01:12
Oscar Emanuel Juárez Sandoval	01:13
Alejandro Corral Gaviño	01:15
Guillermo Chávez Martínez	01:15
Eduardo y Antonio López Beruben	01:20
Roberto Armando López García	01:25



DIDDY KONG RACING 112





Otro de los complejos retos, mándanos la foto o el video con tu mejor récord en la pista de HOT TOP VOLCANO y practícale, porque te tenemos una sorpresa rara exclusiva para fans, así que este reto es sólo como entremés, más información en el siguiente número.

Respuesta al reto de Septiembre y Octubre

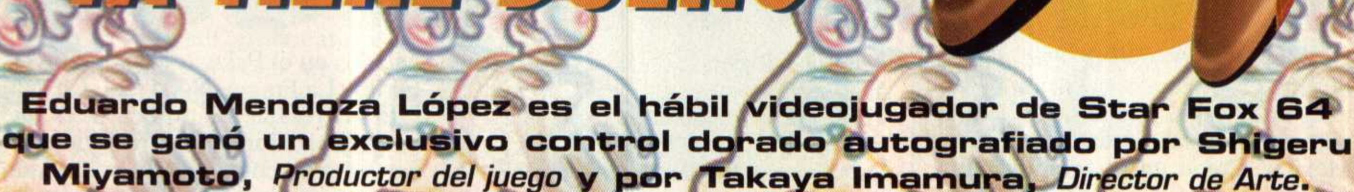


STAR FOX



STARFOX 64

ESTE CONTROL YA TIENE DUEÑO



Eduardo Mendoza López es el hábil videojugador de Star Fox 64 que se ganó un exclusivo control dorado autografiado por Shigeru Miyamoto, *Productor del juego* **y por Takaya Imamura,** *Director de Arte.*

Invoice

Cornerian Army Attn:Gen.Pepper

Payment due for services rendered

Venomian units destroyed:	2125
Total amount due:sp$	136000



Este cuate se aventó 2125 puntos en el modo Expert, nos mandó un video tal como lo pedimos en las revistas de los meses de Septiembre y Octubre y nos mandó copia de su factura de Sears Roebuck de México.

Los cuatro siguientes ganadores se llevaron un control de Nintendo 64:

2. El 2o. lugar fue Víctor e Iván Ortega Olvera con 2110 puntos y su factura de Wal Mart, Querétaro.
3. El 3er. lugar correspondió a Josu Peláez Darquistade con 2065 puntos y su factura de El Palacio de Hierro.
4. El 4o. lugar fue para Marco Francisco Cortés González con 2012 puntos y factura de Corporación de Productos Modernos (Franquicia autorizada Nintendo).
5. El 5o. lugar para Julio Pablo Medina Villegas con 2011 puntos y su factura de Price Club, Querétaro.

Nos dio mucho gusto no tener que descalificar a alguno de los ganadores y es que afortunadamente los 5 primeros lugares cumplieron con todos y cada uno de los requisitos que pedimos. Sí, ya sabemos, fuimos muy exigentes, pero un control como ese ¡bien valía la pena!

Ahora vamos a revelar el secreto del ganador para que veas la ruta que tomó para lograr esos 2125 puntos:

CORNERIA 240- METEO 410- KATINA 210- SECTORX 267- MACBETH217- AREA6 554- VENOM 227

Aún así, será muy difícil que alguien rompa el récord de Eduardo Mendoza quien ya tiene un control para presumir a sus nietos.

Muchísimas gracias a todos los demás participantes. Aquí están todos en el orden en que quedaron por su puntuación.

EDUARDO MENDOZA LOPEZ
VICTOR E IVAN ORTEGA OLVERA
JOSU PELAEZ DARQUISTADE
MARCO F. CORTES GONZALEZ
JULIO PABLO MEDINA VILLEGAS
JOSU PELAEZ DARQUISTADE
LUIS A. IBARZABAL
JULIO PABLO MEDINA VILLEGAS
JOSE ALFONSO SANCHEZ DE LUCIO
RUBEN ALEJANDRO GARCIA TORRES
RICARDO MONTEMAYOR GUAJARDO
OMAR SANCHEZ OSORIO
EDGAR REYNA AVILA
ADOLFO RENE MARQUEZ RAMIREZ
MARIO ALBERTO CAMACHO VAZQUEZ
MIGUEL ANGEL MERINO GONZALEZ
JORGE SANCHEZ S.
TOPILTZIN JAFET JUAREZ URIARTE
JOSE ANTONIO MARTINEZ MARTELL
LUIS R. ALEJANDRO PEREZ REYES
MIGUEL ANGEL MERINO GONZALEZ
PAULO F. AGUILAR B.
JUAN PABLO TORRES ARCE
EDGAR REYNA AVILA
MARCO F. CORTES GONZALEZ
ARIEL RAMOS FOX
PATRICIO IVAN ROSEN ESQUIVEL
ANTONIO GONZALEZ RIVERA
EDUARDO VAZQUEZ CHAVEZ
JOSE PATRICIO LUGO GONZALEZ
ADOLFO RENE MARQUEZ
VICTOR HUGO ORTIZ DOMINGUEZ
JESUS HIDALGO GARCIA
ANGEL RIQUELME BELTRAN
ARMANDO AVILA GARCIA
MARIO ALBERTO CAMACHO VAZQUEZ
PAULO F. AGUILAR B.
NERI LUNA POLO HERNANDEZ
ESTEBAN E. CASILLAS MORENO
EDUARDO FLORES ARIAS
JOSE GUILLERMO CRUZ SANCHEZ
CARLOS EDUARDO MURILLO OCHOA
ARTURO IBARRA SAN MARTIN
THE TEAM FOX
DAN LUNA POLO HERNANDEZ
RAFAEL GABRIEL GOMEZ AGUILAR
RICARDO DEL RIVERO ROMERO
CESAR ALEJANDRO JIMENEZ FOTIS

ALFONSO MORALES
EUGENIO LOERA
ANTONIO GONZALEZ RIVERO
ALEJANDRO Y SAMUEL ISLAS FLORES
JESUS ENRIQUE TRINIDAD TESCUN
DANIEL RODRIGUEZ OROPEZA
JORGE Y HECTOR VARGAS/NESTOR LEDESMA
RUBEN RICARDO SILVA MARTINEZ
JOAQUIN A. ALVAREZ SANDOVAL
LUIS NOCHEBUENA NOCHEBUENA
ADOLFO RENE MARQUEZ RAMIREZ
RAUL MARIANO MARTINEZ
LUIS FERNANDO CRUZ PATIÑO
ISSAC RIVAS ALVAREZ
JAIME MASQUEF GONZALEZ
JENARO MERCADO PACHECO
JENARO MERCADO PACHECO
ERICK A. SOLORZANO MANJARREZ
ALDO CORIA VALDIOSERA
SERGIO CUETO JIMENEZ
VICTOR Y ARI VELAZQUEZ FIERRO
CAMILO R. DE OLIVERA ROMERO
JOSE EMILIO RUEDA SALAZAR
EUGENIO LOERA ETERNOD
JOSE PATRICIO LUGO GONZALEZ
JUAN JESUS RODRIGUEZ OROPEZA
JONATHAN NAVA PIÑA
ANTONIO GONZALEZ RIVERA
ANIBAL E. GONZALEZ CONSTANTINO
RICARDO A. ELIZALDE HERNANDEZ
JORGE A. MIJANGOS CARTAGENA
RAFAEL GARCIA CORTES
PAUL HEREDIA JUAREZ
ALFREDO ARELLANO ORTIZ
CESAR ADOLFO RODRIGUEZ GOMEZ
JORGE CARLOS COB SARABIA
ALFONSO A. LOPEZ MARQUEZ
ERICK IVAN RAMIREZ TORRES
LAO-TAN CORONA CORONADO
EDGAR IVAN DE LA PORTILLA GARCIA
ALEJANDRO PEREZ GRAHAM
CESAR GUTIERREZ PEREZ
JESUS HIDALGO GARCIA
GUSTAVO E. CAZARES
JAVIER ERNESTO JIMENEZ VELASCO
CLAUDIO ALBERTO BARRAGAN R.
CARLOS LOBOGUERRERO CARRASCO
RAFAEL MICHEL JARAMILLO MORALES

ANGEL GARCIA MARQUEZ
ANTONIO GONZALEZ RIVERA
ERICK ARROYO DOMINGUEZ
ABRAHAM ALFREDO REYES ESPARZA
RAINIER HERNANDEZ M. Y JUAN CARRERA
MARCO ANTONIO REYES RIVAS
JOSE ALFREDO COLIN SALAS
DANTE ELI BOLAÑOS ZAVALA
ALEJANDRO FRAUSTO GüEREÑA
JORGE ALBERTO ALBA RIOS
RICARDO A. ELIZALDE HERNANDEZ
ALDO CORIA VALDIOSERA
ABRAHAM DE JESUS CASTRO PAMANES
EDGAR MIGUEL PEDROZA VAZQUEZ
RUBEN DE LA CONCHA MARZUCA
DAVID HERNANDEZ ROMERO
PAULO GEOVANI GARCIA ALDANA
JOSE LUIS GONZALEZ CALDERON
JONNATAN BATIZ DELGADO
ANTONIO SERRANO SALDAÑA
CESAR ALBERTO RUBIO SALES
SERGIO HERNANDEZ ROMERO
JONATHAN SILVA PEREZ
MARCO ANTONIO BARAJAS QUINTERO
MAURICIO VENEGAS ELIZONDO
RICHARD SWAIN MERINO
YOZEMITE E. BALDERAS HERNANDEZ
ANTONIO ORTIZ P.
CHRISTOPHER DORANTES
ADOLFO Y LUIS CRUZ PATIÑO
RAUL GONZALEZ AYALA
JORGE A. KELLY DURAN
IAN BECKMAN LEGORRETA
RAFAEL CEDEÑO GONZALEZ
JUAN CARLOS SANTIBAÑEZ FRANCOS
DANIEL OTHON MENTADO GALLARDO
ARIL ESTRADA GUZMAN
JUAN CARLOS VILLEGAS QUINTANA
JUAN DANIEL SALINAS R.
VICTOR ANDRES TERAN CAMARENA
HECTOR ROMERO R.
ARTURO MERAZ
VIRGILIO RICARDO LOPEZ Z.
LEONEL A. TOLEDO DIAZ
SERGIO IVAN LOPEZ ORTEGA
LUIS EDER AHMED CASTRO LUNA
RAUL MENDOZA CARRASCO
MARIO SANABRIA PEREZ

Recuerda en esta temporada cuando compres productos Nintendo, hazlo con distribuidores oficiales y conserva tu factura para las sorpresas que Gamela y Club Nintendo tendrán más adelante.

Sólo con factura de Distribuidores Oficiales podrás participar, así que revisa bien cuáles son, porque nos daría muchísima pena tener que descalificar a alguien por esta razon.

¡Felicidades otra vez a Eduardo López Mendoza!





DIDDY KONG RACING
residuos de banana
impacto de colmillo de elefante
marca de llanta
quemadura de lava en tercer grado



Carreras sin límite de Aventuras

Es una carrera. Es una aventura. Es una severa enfermedad mental.

Más de 20 diferentes pistas. 8 diferentes y endemoniadas velocidades. Tierra, aire, agua y cualquier cantidad de torcidas curvas en medio, con Diddy Kong Racing sólo para N64™, el mundo es tu sitio de choque. Y con Rumble Pak™ realmente sentirás los trancazos.

NINTENDO 64

Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

TIPS de GOLDENEYE 007

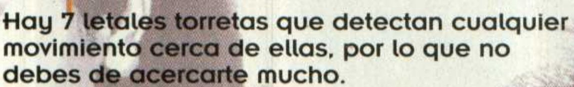
Bien, continuamos con los Tips de este gran juego de Rare y Nintendo. Vale la pena recordar que los tips los damos en la dificultad más alta (00 Agent), porque es la que más objetivos tiene.
Para las dificultades menores, sólo lee los tips para los objetivos que aparecen en esa dificultad.
Después de esta breve introducción, pasemos a lo importante.

Misión 7: Cuba

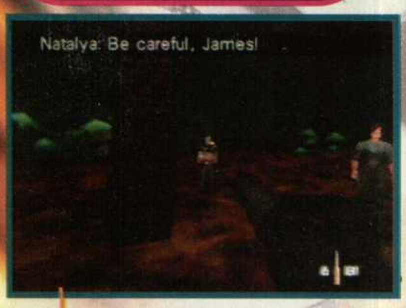
Parte I: Jungla



Objetivo A:



Hay 7 letales torretas que detectan cualquier movimiento cerca de ellas, por lo que no debes de acercarte mucho.
Para eliminarlas, utiliza la ametralladora AR33, ya que así las podrás ver de lejos.

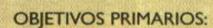


Objetivo B:

Al llegar al puente te enfrentarás a la feroz Xenia y no es que este fea, sino que tiene un RC-P90 que suelta una súper ráfaga y un lanza-granadas, por lo que tienes que mantenerte lejos de su mira.

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 7: Cuba
Part I: Jungle



OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir las ametralladoras de sensores
b. Eliminar a Xenia
c. Estallar las cajas de municiones
d. Escoltar a Natalya a la base de Janus

Objetivo C:

No hay mucho que decir, sólo que cuando estés cerca de la entrada a la base de Janus, encontrarás un buen de cajas de municiones que deberás destruir.





Objetivo D:

Bueno, pues esto se puede explicar fácilmente: Llegar sanos y salvos hasta la base de Janus... obviamente los dos.



De nuevo en la acostumbrada sección en donde te mostraremos la mejor ruta y técnicas para pasar el nivel.
Antes que nada, ¡aguas! con los soldaditos, ya que están muy calladitos y con sus uniformes camuflajeados, realmente te pegan un susto. 1
En cuanto te des cuenta de que una ametralladora te está disparando, sal de su área de ataque y dispárale con la AR33. Antes del puente deberás destruir 3 de ellas. 2, 3 y 4

















Cerca de la 2da. ametralladora, encontrarás un chaleco, pero no lo agarres; ya que hayas llegado al puente colgante, ahora sí regresa por el chaleco para enfrentarte a Xenia. 5





Para eliminar a Xenia, primero deja unas 3 minas a lo largo del puente 6, avanza hasta que Xenia te hable, rápidamente regresa y quítate del camino para que no te dispare. Ahora, cuando pase por tus minas actívalas para dañarla increíblemente 7. Aléjate y mantente fuera de su rango, ya que te puede atacar con su lanza-granadas y mandarte por los cielos. Si prefieres mantenerte corriendo, no hay problema, ya que tarde o temprano Natalya se la echará al plato. 8







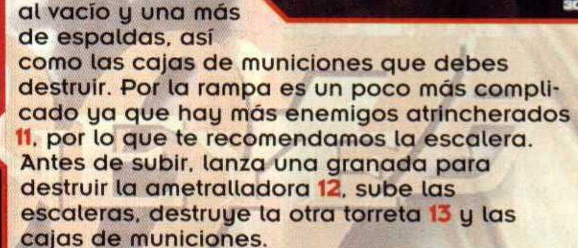
Una vez que pases el puente, del lado izquierdo encontrarás una ametralladora, destrúyela. 9

Cuando llegues a la cueva, del lado izquierdo hay 2 soldados, uno del lado derecho y en la rampa de subida uno más y cerca de este último, una ametralladora, por lo que te recomendamos disparar un poco, para llamar su atención y así eliminar a los soldados y después la ametralladora. 10









Adelante encontrarás un camino y una escalera. Arriba de la escalera está una ametralladora apuntando al vacío y una más de espaldas, así como las cajas de municiones que debes destruir. Por la rampa es un poco más complicado ya que hay más enemigos atrincherados 11, por lo que te recomendamos la escalera. Antes de subir, lanza una granada para destruir la ametralladora 12, sube las escaleras, destruye la otra torreta 13 y las cajas de municiones.

Como en el camino de salida hay muchos atrincherados 14, ahora truena los barriles 15, lanza todas las granadas para abrirte paso 16 y corre pegado a la izquierda entre los soldados 17 para encontrar el elevador que te llevará al siguiente nivel.





Misión 7: Cuba

Parte II: Centro de Control



OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 7: Cuba
Part ii: Control Center

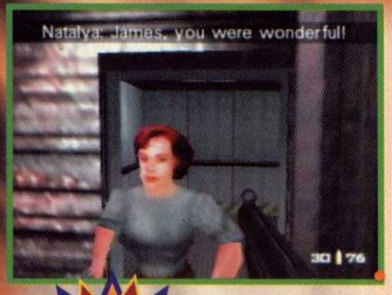


OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Protejer a Natalya
b. Desmantelar el satelite GoldenEye
c. Destruir las computadoras blindadas

CLASSIFIED

START NEXT PREVIOUS



Objetivo A:

Natalya es una chica muy capaz, sin embargo cuando está concentrada en algo, nada la aleja de su objetivo, por lo que deberás abrirte paso, así como recibir las balas que tengan su nombre.

Objetivo B:

Cuando Natalya llega hasta la computadora principal, ella se encargará de reprogramar a GoldenEye, pero debes darle tiempo.



TIPS

Te recomendamos que limpies el lugar, ya que te pueden salir enemigos muy molestos cuando estás distraído. Recuerda que una vez que la alarma se active, los soldados saldrán a granel y deberás moverte lo más rápido posible.

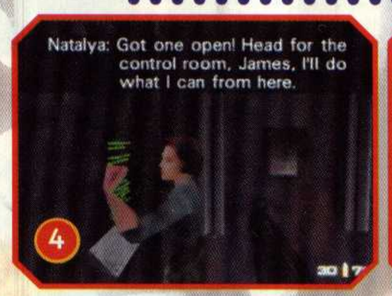


Objetivo C:



Existen 6 computadoras blindadas que deberás destruir, no importa si antes o después de que Natalya reprograme GoldenEye, pero sí antes de salir por Janus.







Ten cuidado, ya que al salir del elevador habrá unos cuantos soldados y sobretodo 3 ametralladoras con sensores de movimiento. La primera se encuentra a la izquierda del elevador, por lo que te recomendamos eliminarla desde la orilla de la puerta del elevador 1. Para destruir la segunda, sólo ve hasta la izquierda y la verás por un pequeño espacio 2. Para la tercera, ten mucho cuidado ya que se encuentra en el techo del corredor, sólo avanza hasta poder verla y destrúyela 3. Ya que hayas limpiado dicha zona, regresa por Natalya para que ella te abra la puerta por la que seguirás avanzando 4-5. Entrando a la puerta, 2 soldados te dispararán a lo lejos, sólo elimínalos lo más lejos que puedas 6.



¡Aguas con los tipos de la derecha!, ya que se ponen muy necios y se la pasan aventando granadas 7.
Ya que eliminaste a todos, entra al pequeño cuarto donde estaban los 2 primeros enemigos que eliminaste en dicha área y encontrarás unas minas de control remoto 8, estas te son muy necesarias para volar las computadoras blindadas.







Sigue avanzando por las grutas y encontrarás a otros soldaditos 9, elimínalos, vé por la derecha y sube las escaleras para entrar por la puerta de arriba 10.



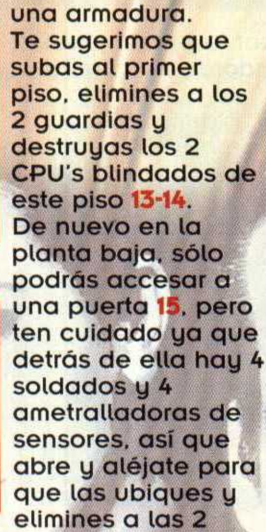






Elimina a los 4 soldados y entra por la puerta de la izquierda. Al pasar dicha puerta te encontrarás con el poderoso Boris, quien te apuntará con una pistola, no le hagas caso ya que se le cae el arma y se pone a temblar **11**, pero he aquí lo importante: cuando le des la espalda, saldrá corriendo como loco **12**, síguelo porque él te enseñará dónde está





una armadura.
Te sugerimos que subas al primer piso, elimines a los 2 guardias y destruyas los 2 CPU's blindados de este piso **13-14**.
De nuevo en la planta baja, sólo podrás accesar a una puerta **15**, pero ten cuidado ya que detrás de ella hay 4 soldados y 4 ametralladoras de sensores, así que abre y aléjate para que las ubiques y elimines a las 2













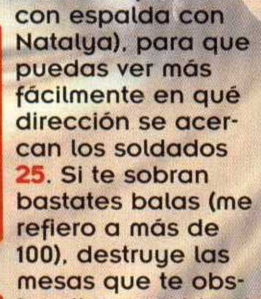




primeras más fácilmente **16-17**.
Las otras 2 se encuentran en los costados de la entrada, por lo que debes tratar de ver una parte y disparar-les **18-19**. Aquí adentro encontrarás otro CPU blindado, destrúyelo y sal **20**.
Ya que salgas, coloca una mina a cada uno de los 2 CPU's que se ven en la planta baja **21-22** "No los destruyas", más adelante te diremos por qué.
Ahora sube al primer piso, abre la puerta de la derecha **23** y sigue el corredor para que entre Natalya **24**. Si no sale a la primera, vuelve a salir y a entrar.
Ahora sí, aquí viene lo bueno, sigue a Natalya, ella se dirigirá a la computadora principal y cuando comience a sonar la alarma, deberás darle la espalda (me refiero que estarás espalda con espalda con Natalya), para que puedas ver más fácilmente en qué dirección se acercan los soldados **25**. Si te sobran bastates balas (me refiero a más de 100), destruye las mesas que te obstaculizan ver bien las escaleras, para que tus tiros sean más certeros.
Cuidado con los cristales de los extremos derecho e izquierdo, ya que estos tipos son muy rápidos **26**.
Recuerda que casi todos los disparos van dirigidos a Natalya, por lo que si le disparas a uno de ellos, comenzarán a dispararte a ti. Sólo vé hacia las escaleras cuando no veas peligro para Natalya, para recoger municiones.







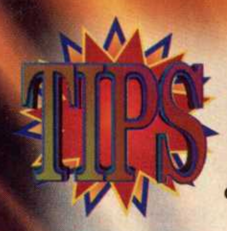












Una vez que Natalya haya cumplido con su misión 27 y se haya alejado, vuela las minas que habías puesto en los CPU's cercanos 28. Si los hubieses destruído antes, los soldados se hubieran colado por los vidrios rotos y tendrías todo un mitin. Ahora, entra por la puerta junto a la que estaban las ametralladoras 29 (cuando se activa la alarma, casi todas las puertas se pueden abrir) y encontrarás el último CPU blindado 30. Destrúyelo y sal por la puerta de enfrente 31. Al entrar al almacén, dirígete rápidamente hacia la izquierda 32 para alcanzar el elevador que te sacará de tal plomiza. 33











Misión 7: Cuba

GoldenEye 007

Parte III: Cavernas de Agua

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 7: Cuba
Part iii: Water Caverns

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir los controles de la bomba exterior
b. Destruir los controles de la bomba interior
c. Destruir la consola del control maestro
d. Utiliza la radio para contactar a Jack Wade
e. Evita la muerte de los científicos



Objetivo A:



Estando afuera del complejo, encontrarás unas máquinas que controlan la bomba de agua, esta permite que el agua entre a un nivel normal para que no se acumule y cause desperfectos. Pues bien, es parte de tu misión evacuar a los científicos y destruir dichos controles.



Objetivo B:

Una vez dentro del complejo, encontrarás unas máquinas que controlan el nivel del agua dentro del mismo, para que éste no se sature y todos mueran ahogados. ¿Qué crees?, que estas también las debes destruir para enterrar la base subterránea.







Objetivo C:



Ya que estás de promoción, de una vez destruye los controles principales antes de que alguien logre reparar los de las bombas.

Objetivo D:

Debes garantizar tu escape antes de que todo quede enterrado, por lo que tienes que hablarle a Jack Wade para que te eche la mano.





Si has llegado hasta aquí, eso no es nada ya que este nivel está para sacar canas verdes, ya que hay muchos, pero muchos soldados necios que se aferran a darte matarili, ya ves, hasta los científicos cargan con su cacha.





Al abrir las puertas del elevador, dispara como frenético para eliminar por lo menos a uno de los soldados que se encuentran afuera, escóndete en las orillas del elevador para recargar municiones e intenta un nuevo ataque 1. Una vez que hayas limpiado la primera área, abre la puerta del siguiente cuarto. Todas las puertas son dobles, debes fijarte cuando abras las 2, ya que puedes dispararles por los orificios antes de que se termine de abrir la puerta 2. En el siguiente cuarto te saldrán unos tipos en las escaleras que eliminarás fácilmente 3. Al llegar a los andamios colgantes, antes de la puerta, puedes eliminar a los 2 soldados con la ametralladora AR33 para darles en la mollera 4. Al entrar al siguiente cuarto, te estará esperando un guardia, elimínalo rápidamente y baja las escaleras para surtirte al soldado que está haciendo guardia en el pasillo 5, sube las otras escaleras, elimina al soldado que resguarda la puerta y al que se encuentra del otro lado 6-7. Ahora regresa, baja las escaleras y destruye las máquinas de la bomba exterior.



Objetivo E:



Como en ocasiones anteriores debes tomar en cuenta la vida de los científicos, por lo que es mejor ponerlos a temblar y alejarte, para que salgan huyendo, pero ten cuidado, ya que si los agredes, ellos también sacarán su pistola y se te pondrán al brinco.



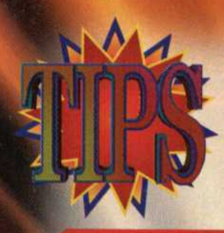






En las cajas encontrarás municiones, por lo que te recomendamos que pongas una mina de tiempo en la del centro y así obtendrás casi todas las balas de un jalón 8.

Pasa al siguiente cuarto (que son unas grutas), en donde no tendrás muchos problemas con los pocos soldados que se encuentran ahí. Antes de llegar al final, verás a un soldado haciendo guardia en la puerta, es más fácil si lo eliminas a distancia pegándole en la cabeza con la ametralladora AR33 9.



En el siguiente cuarto, parece que los soldados están jugando cartas (hay un buen número de ellos), así que abre la puerta y suelta unos tiros para que se amontonen por su paga 10. Dentro de este cuarto también encontrarás las cajas con municiones 11; la mejor manera de que abras las cajas es con la ametralladora AR33, ya que con 3 tiros explotan y como las balas de esta "metra" traspasan algunos objetos, podrás abrir 2 cajas con sólo 3 tiros.











Pasando la puerta te recomendamos que elimines a todos los enemigos antes de proseguir. Abre la puerta y dale a los tipos que están en frente 12, después dale a los que están a la derecha, no te olvides del tipo de abajo 13.





Adelante (por arriba) encontrarás a otro más, así como otro abajo 14-15.

Después encontrarás a 3 tipos, que si eres cuidadoso, los eliminarás bien fácil 16-17. Sigue por el andamio y encontrarás un pasillo largo en el que hay otros 3 sujetos 18. Doblando la esquina, encontrarás a otros 2 19-20 y 2 más, antes de la puerta 21.





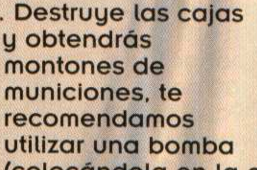
Elimínalos a todos y regresa hasta el principio, baja las escaleras y sigue de frente 22. Aquí encontrarás las armas de los 2 tipos que ya habías matado, después del segundo doblez (del camino), encontrarás a 4 soldados más 23-24-25.







Elimínalos y regresa a la escalera, pero en esta ocasión vé por el camino que está detrás de ésta (por donde indica la mira) 26 ahí hallarás un cuarto en donde hay cajas y unos lockers. Destruye las cajas y obtendrás montones de municiones, te recomendamos utilizar una bomba (colocándola en la caja del centro).





















Detrás de los lockers hay un camino **27**, en donde encontrarás otros lockers, destrúyelos con una bomba **28** y carga el AR33 para eliminar a los 3 soldados que te atacarán desde lo lejos **29** (ojo, uno de ellos deja una tarjeta). Acto seguido, lanza una mina hacia las grutas de la izquierda y métete de nuevo al pasillo (para que no te peguen los 2 soldados que están arriba). Ya que haya explotado la bomba, dirígete a las escaleras, de donde bajarán 3 soldados (sino bajan, sube por ellos) **30** elimínalos y sube sigilosamente, ya que en la parte derecha del final de la escalera encontrarás a 2 soldados más y una ametralladora **31**. Ya que hayas eliminado a todos en el área, baja las escaleras, busca la tarjeta A y destruye los 4 controladores de la bomba interior. Sube las escaleras, destruye las cajas por si te hacen falta municiones y sal por la puerta que muestra la mira **32**. Verás que has regresado al andamio donde eliminaste a todos los enemigos. Sigue de frente hasta la puerta (la misma de la foto **21**, pero antes agarra la tarjeta B que obviamente debe de estar cerca).



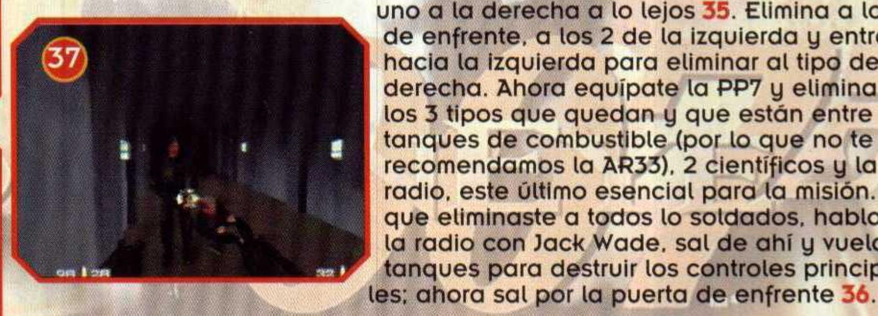




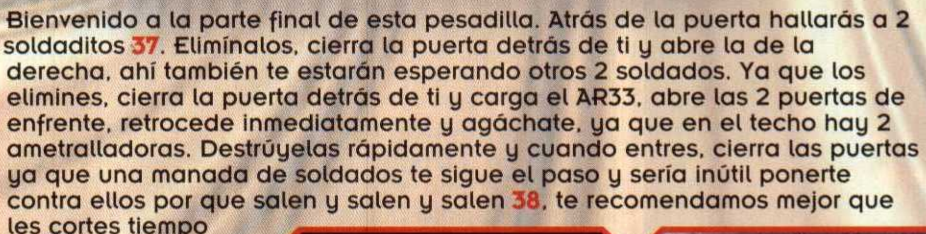


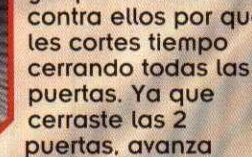


Entra al cuarto e inmediatamente trata de pegarle unos tiros a alguno de los dos soldados de la izquierda y regresa a la puerta, ya que te atacarán en todas direcciones. Para no echarte un rollote, te decimos que entrando en la puerta, hay 2 tipos a la izquierda (uno de ellos te da una tarjeta) **33**, 5 enfrente (2 de ellos se mueven de su posición) **34** y uno a la derecha a lo lejos **35**. Elimina a los 2 de enfrente, a los 2 de la izquierda y entra hacia la izquierda para eliminar al tipo de la derecha. Ahora equípate la PP7 y elimina a los 3 tipos que quedan y que están entre tanques de combustible (por lo que no te recomendamos la AR33), 2 científicos y la radio, este último esencial para la misión. Ya que eliminaste a todos lo soldados, habla por la radio con Jack Wade, sal de ahí y vuela los tanques para destruir los controles principales; ahora sal por la puerta de enfrente **36**.



Bienvenido a la parte final de esta pesadilla. Atrás de la puerta hallarás a 2 soldaditos **37**. Elimínalos, cierra la puerta detrás de ti y abre la de la derecha, ahí también te estarán esperando otros 2 soldados. Ya que los elimines, cierra la puerta detrás de ti y carga el AR33, abre las 2 puertas de enfrente, retrocede inmediatamente y agáchate, ya que en el techo hay 2 ametralladoras. Destrúyelas rápidamente y cuando entres, cierra las puertas ya que una manada de soldados te sigue el paso y sería inútil ponerte contra ellos por que salen y salen y salen **38**, te recomendamos mejor que les cortes tiempo cerrando todas las puertas. Ya que cerraste las 2 puertas, avanza disparando, porque te esperan 4 soldados muy bien armados **39**. Si no los derribas a todos no hay problema, lo importante es que llegues hasta el elevador y huyas **40**.







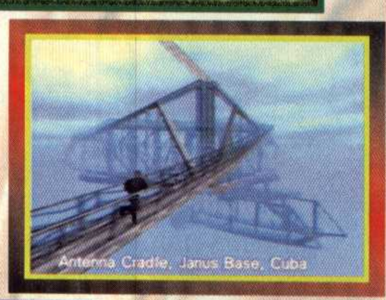


Misión 7: Cuba

Parte IV: ANTENA



Como buen malvado, Alec tiene una última oportunidad de destruir el Reino Unido y la consola de controles de la antena representa todo un peligro, por lo que deberás destruirla antes de que termine de pasar los datos a GoldenEye.



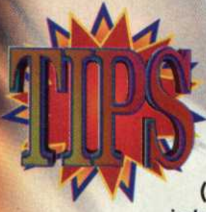








Elimina a Alec de una vez por todas antes de que cause más problemas.

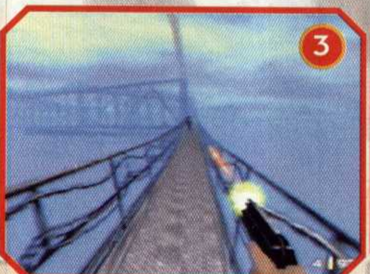


WOW... estás a punto de terminar este gran juego de RARE, pero prosigamos con los tips.

Antes que nada, te daremos un súper tip para que adelantes un poco. Ocasionalmente cuando aparece la entrada del nivel, se ve a Trevelyan corriendo por la antena (como la foto que pusimos al principio); pues si cortas esta introducción y cuando la cámara se pose en la cabeza de James, tendrás un poquito más de tiempo de acción antes de que Alec alcance la consola de controles. Esto te ayuda a que los enemigos no se abarroten al tratar de alcanzar el centro de la antena. Este truco te sirve en cualquier nivel, sobre todo en los que el tiempo es esencial.









Al comenzar, del lado derecho del soporte de la antena, encontrarás un chaleco blindado que te hará un buen de falta 1 (realmente existe un chaleco en cada una de las 3 torres 2 que sostienen la antena, pero sólo te recomendamos el primero, ya que en lo que vas por otro, los soldados se amontonan en el regreso a la antena). Tómalo y avanza rápidamente al centro de la antena.

En el andamio se encuentra un tipo, al cual te recomendamos que trates de eliminar a distancia (antes de que él comience a pegarte) 3.



Avanza hasta este punto para que puedas eliminar a los 3 soldados que se aproximan y tengas algo de municiones extras (aparte de un dolor de cabeza menos) 4. Toma rápidamente el camino de la izquierda y baja la rampa. Apresúrate para que este tipo no te agarre a la mitad y te baje mucha energía 5.

6

Una vez abajo, abre la puerta de la izquierda y aléjate, porque te estará esperando una ametralladora 6. Destrúyela y entra disparando, ya que te encontrarás con Alec Trevelyan. El 006 sólo puede recibir un impacto durante el tiempo que dura el diálogo en pantalla, así que no vale la pena descargar todas tus municiones de un jalón 7.



Una vez que Alec huya, del otro lado de la máquina, encontrarás la consola de controles de la antena, la cual deberás destruir 8 así como la otra ametralladora que se encuentra en la salida 9.

Ahora aquí viene lo bueno, NO SIGAS A ALEC. Lo que debes hacer es ir al otro cuarto del mismo piso, donde por cierto encontrarás un chaleco en dado caso de que estés muy mellado 10. Salte por la otra puerta 11 baja por la rampa 12 y toma el lado de la derecha 13-14. Al llegar al centro del piso 15, cambia de andamio para evadir a los soldados que te salgan (si tienes suficientes municiones, elimínalos) y dirígete al final del piso por el lado derecho, pero hasta llegar al punto en donde veas a Alec esperándote en la rampa. Trata de darle en la cabeza para causarle más daño 16 y regresa tomando el mismo camino, hasta llegar al cuarto en donde estaba la consola de la antena y nuevamente te enfrentarás a Alec 17. Repite esta acción varias veces hasta que 006 baje a la última plataforma de la antena 18 (lo notarás por el cambio de música), sin embargo mientras recorres el mapa una y otra vez, te estarán saliendo muchos soldados, por lo que debes revisar muy bien los cuartos en donde pasas, así como si te vienen siguiendo. Esta técnica es muy útil, ya que cuando Trevelyan te espera bajo una rampa, es muy fácil que te pegue varios tiros 19 así como cuando subes y abres la puerta donde se encuentra 006 20, o cuando sube por la antena y te espera 21.

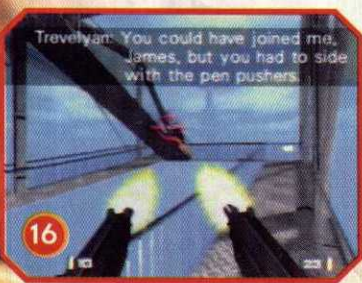


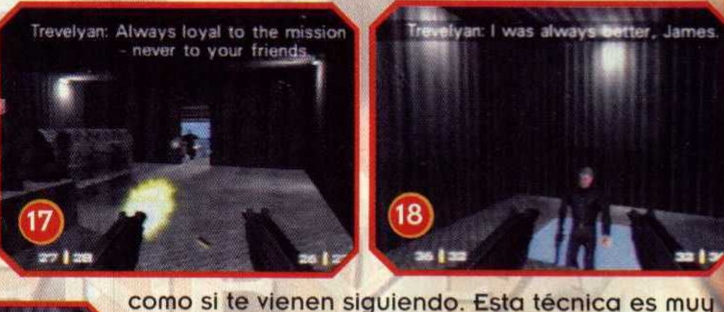


















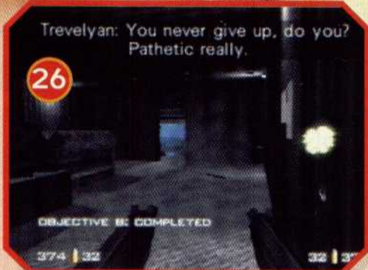
La otra forma de eliminar de una vez por todas a Alec, es conseguir una granada 22 de las que dejan los soldados (estos soldados) 23 y aventársela cuando está dentro de un cuarto sin que te vea o se echará a correr 24.









Con esto lo podrás eliminar fácilmente 25-26, pero es cuestión de suerte para que te den una granada, ya que todos prefieren dispararte.

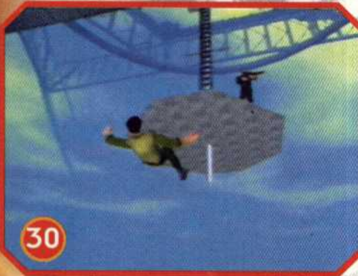
Este es un excelente punto para recolectar armas. 27

Un chaleco extra podrás encontrar en el cuarto opuesto de donde se encuentra la consola de control, esto obviamente sólo si estás muy mellado. 28





Si es que Alec Trevelyan llega a bajar al último nivel, carga con las 2 Uzis y en cuanto lo tengas en la mira, hazlo pedazos para que se caiga 29 antes de que él te tire 30.











31-32-33
Ya has terminado con el juego, sin embargo existen 2 misiones extras gracias a los cuates de RARE que se esforzaron tanto para hacernos la vida de cuadritos.
Prepárate, ya que los siguientes niveles son sólo para profesionales... 34

GOLDENEYE 007

Misión 7: Teotihuacan

Parte I: COMPLEJO AZTECA

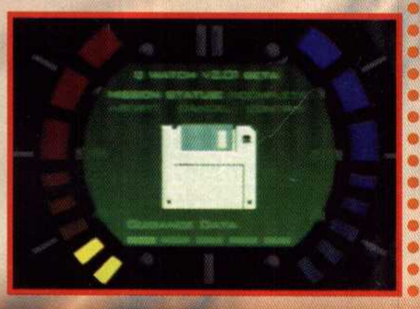
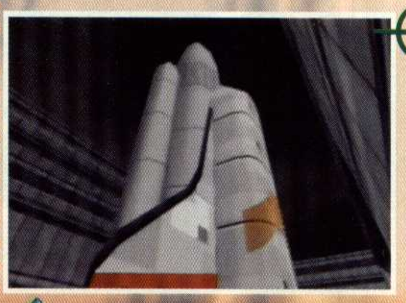


OHMSS
00 Agent: James Bond
Mission 8: Teotihuaca'n
Part i: Aztec Complex
PRIMARY OBJECTIVES:
OBJETIVOS PRIMARIOS:
a. Reprogram shuttle guidance
b. Launch shuttle
a. Reprogramar trayecto del transbordador
b. Lanzar transbordador



Objetivo A:

Bond trae un floppy con el cual podrá reprogramar la trayectoria del transbordador, sin embargo antes tiene que llegar hasta la computadora central para poder completar dicho objetivo.

Objetivo B:

Una vez que esté reprogramada la trayectoria del transbordador, Bond deberá enviarlo al espacio.

TIPS

Si creías que algunos de los niveles anteriores habían estado jefes, prepárate ya que estos son realmente desesperantes.

Al comenzar te encuentras con 3 enemigos (2 a la izquierda y 1 a la derecha), que por cierto son muy malditos. Pégale al primero que veas del lado izquierdo y trata de matarlo 1, así mientras el de a lado trata de dispararte, muévete hacia atrás y elimina al cuate que llega por la derecha 2.







Después llegará el cuate de la izquierda, al cual podrás eliminar fácilmente 3 y con esta técnica recibirás un mínimo de daño, ya que de otra manera es seguro que te avienten granadas.







Abre la pared de en frente (4 pero ¡aguas! porque hay un tipo en el corredor 5 y uno muy al fondo pero muy certero en sus disparos 6.



Elimina al del corredor, toma la AR33 e inutilízalo antes de que te salgan los 2 tipos de los costados 7. Ahora avanza pegado a la pared de la izquierda y cerca de la columna encontrarás a otro francotirador 8.
A éste trata de pegarle en el brazo, ya que si él te logra ver, seguro te da. Cuando lo elimines, avanza pegado a la derecha, ya que en la columna izquierda encontrarás a otro ingrato 9.





Una vez que lo elimines, pasa por el puente (no te vayas a caer, ya que con esto puedes regarla), toma las armas y abre la pared del fondo 10.





Aquí tienes que moverte muy rápido, entra al cuarto, ataca al tipo del lado izquierdo 11 y sal para matar a dicho sujeto, así como a su compañero de la derecha 12. Ahora entra y refúgiate en la izquierda para atacar a los 2 tipos de la derecha y al otro de la izquierda 13-14-15. Ocasionalmente el último de los soldados que mencionamos se queda atorado en el panel de control, sólo dale un tiro en la cabeza con el AR33 16.













Ahora abre el panel con el controlador de la izquierda **17**, elimina al guardia y entra al corredor **18**.

Dentro del corredor deberás eliminar a 3 tipos que están esperándote... o más bien durmiéndose, ya que están estáticos a menos de que escuchen ruido, por lo que será fácil eliminarlos con tiros certeros a la cabeza **19-20**.





Ahora ocúltate en una saliente del corredor y dispara al fondo unas 6 veces seguidas para que salgan otros 2 soldaditos que están escondidos más adelante **21**.



Al final del corredor, llegarás a un cuarto **22** pero no entres. Dispárale a la consola de la izquierda y así podrás ver un ducto de ventilación (detrás del otro controlador hay otro ducto, éste te saca derecho a una posición más conveniente).

Ahora sí entra rápidamente, ya que la puerta se cierra detrás de ti y el techo se abre mostrando los cohetes del transbordador que están a punto de activarse **23**.

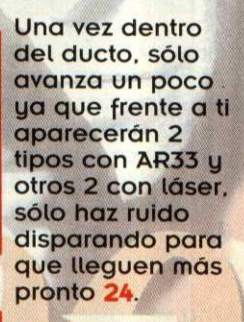








Una vez dentro del ducto, sólo avanza un poco ya que frente a ti aparecerán 2 tipos con AR33 y otros 2 con láser, sólo haz ruido disparando para que lleguen más pronto **24**.











Cuando llegues a la intersección donde eliminaste a los 4 soldados, se encuentra una ametralladora de cada lado, por lo que deberás eliminar rápidamente una y retroceder para volver a entrar y eliminar la otra **25-26**.

Al fondo del lado derecho, encontrarás un chaleco que te hace un paro extraordinario **27**. Ahora vé al fondo del corredor hasta encontrar una reja, Avanza con mucho cuidado y elimina al tipo que se encuentra en la reja del otro lado del cuarto **28**. Cuidado con la ametralladora que está a un lado **29**. Destrúyela, avanza un poco y verás otra ametralladora en la orilla del lado derecho **30** y una más en el techo del fondo (casi detrás de la anterior) **31**.

Sal del ducto viendo hacia la derecha, ya que en el techo hay otra ametralladora y un tipo muy en el fondo **32**.







Llama, Contesta y Gana con

fabulojos 3D y Nintendo®

Checa muy atentamente las cápsulas de 3D del anuncio Diddy Kong racing de Nintendo 64 y encuentra la figura de Mario con tus Fabulojos. Estas cápsulas se transmiten de las semanas del 1º al 14 de Diciembre de 1997.
Si ya lo descubriste, tienes 1 hora para llamar al teléfono 557 1765, presentas una factura original de algún producto Nintendo del 1º de Diciembre de 97 al 31 de Enero de 98 de un Distribuidor Autorizado.

¡No te la vas a acabar!

Te vas a llevar un regalo super exclusivo de Nintendo. Checa los horarios.

CANAL	DÍA	HORARIO APROX.
4	LUNES A VIERNES	14:00
4	LUNES A VIERNES	15:00
4	JUEVES	20:30
4	VIERNES	21:30
4	MARTES A VIERNES	16:00
4	SÁBADO	14:00
4	SÁBADO	17:00
4	SÁBADO	18:00
4	SÁBADO	19:00
5	SÁBADO	15:00
9	MIERCOLES A VIERNES	14:00
9	SÁBADO	17:00

*Programación sujeta a cambios.

Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

TIPS

Ambos son blancos difíciles por lo que hay que tener paciencia para darles con el AR33. Del lado derecho de las cajas que te cubren, encontrarás a otros 2 soldados atrincherados muy a lo lejos, ten cuidado 33.

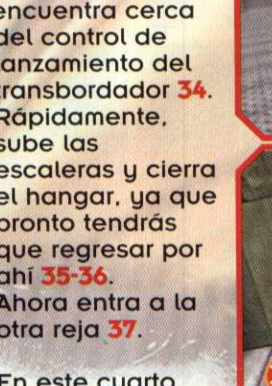
De una vez limpia el área y elimina al soldado que se encuentra cerca del control de lanzamiento del transbordador 34. Rápidamente, sube las escaleras y cierra el hangar, ya que pronto tendrás que regresar por ahí 35-36. Ahora entra a la otra reja 37.







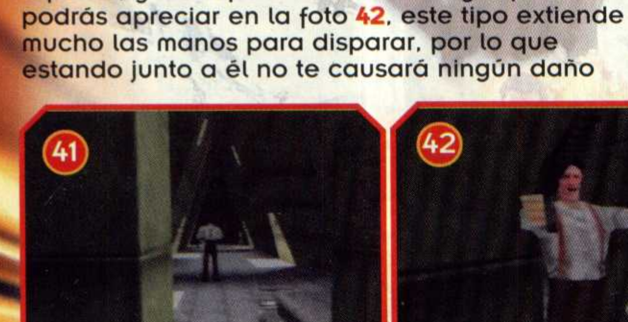


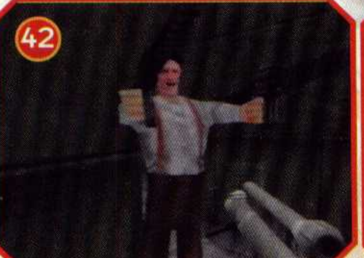


En este cuarto, baja las escaleras, elimina al guardia y entra a la siguiente sección 38, aquí baja las escaleras y entra por la rendija que indica la mira 39. Entrando, a la izquierda verás a un soldadito 40, elimínalo rápidamente ya que está muy cerca tu acérrimo enemigo Mandíbulas. Adelantito se encuentra él, por lo que es más fácil si eliminas rápido al tipo del fondo (para que no te dé lata) y así llamas la atención de Mandi (!!!que tierno!!!) 41. Trata de que entre en este cuarto para eliminarlo frente a frente, y me refiero textualmente ya que como podrás apreciar en la foto 42, este tipo extiende mucho las manos para disparar, por lo que estando junto a él no te causará ningún daño (te recomendamos utilizar el láser por el resto del nivel). Ya que eliminaste a Mandi (!!!otra vez!!! ¿no puedes tener algo de respeto por los muertos?), toma el agraciado SmartCard 43 y huye de ahí, ya que te estará persiguiendo la mafia azteca... bueno, un chorro y dos montones de soldados cargados con doble láser, lo bueno es que si tomas uno de los láser que dejan estos tipos tú también podrás utilizar 2 44.















Regresa hasta el cuarto de control, para abrir el panel falso, sólo ábrelo desde la computadora 45, entra y cierra el panel detrás de ti ya que como te comentamos, hay quienes quieren tu cabeza. Aguas con la puerta de la derecha (es muy probable que te salgan algunos ingratos), abre la puerta de cristal (ahora que ya tienes la SmartCard) e inserta el diskette para corregir el rumbo del transbordador 46.

Cerca encontrarás un Dat con la información necesaria para iniciar el lanzamiento 47.









TIPS

Ahora regresa a la computadora de ignición **48** e inserta el Dat en ella **49**.

Como la compuerta está cerrada, el conteo final se detendrá en 10 segundos **50**, por lo que tendrás que subir las escaleras para abrir la compuerta de lanzamiento **51**.
Por último, ten cuidado con los tipos que suben antes de que termines la misión.













Lo lograste, ahora sólo falta una más.... **52**

GOLDENEYE 007

Misión 7: El Saghira



Parte I: TEMPLO EGIPCIO




OHMSS
00 Agent: James Bond
Mission 9: el-Saghira
Part i: Egyptian Temple

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Recuperar la Golden Gun
b. Eliminar al Baron de Samedi?

CLASSIFIED



Objetivo A:

En alguna parte de este templo egipcio, se encuentra la legendaria Golden Gun, la cual de un solo tiro puede eliminar a quien sea (aún cuando traiga protección). Bond debe recuperarla antes de que caiga en malas manos.




El ladrón es el asesino más mortífero de SPECTRE, por lo que es muy importante que Bond los elimine.

TIPS



Este nivel es muy extenso, sin embargo no necesitas entrar a todos los cuartos para terminarlo, por lo que sólo te daremos la ruta para completar los objetivos y te dejaremos el resto para que lo explores tú mismo.

Al comenzar, vé por el corredor de la izquierda y elimina a la bola de soldados que ahí se encuentran **1**.
Avanza otro poco y verás unos pequeños espacios en los costados del corredor, de donde te saldrán un par de soldados **2**, sin embargo en el lado derecho encontrarás un pequeño cuarto en donde hallarás un chaleco **3**.
Aguas con el tipo que sale detrás de ti **4**.

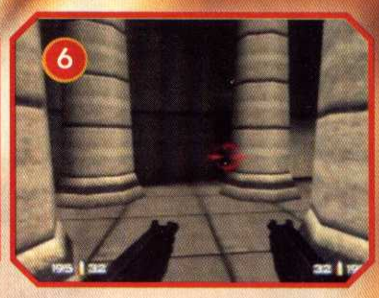





TIPS

Sigue avanzando hasta el próximo cuarto y gira a la derecha **5**, en el siguiente cuarto vé hasta la pared del fondo y encontrarás una escalera **6**. Arriba de la escalera, abre la puerta de la izquierda **7** y hallarás el cuarto dorado **8**, donde se encuentra la Golden Gun, pero ten





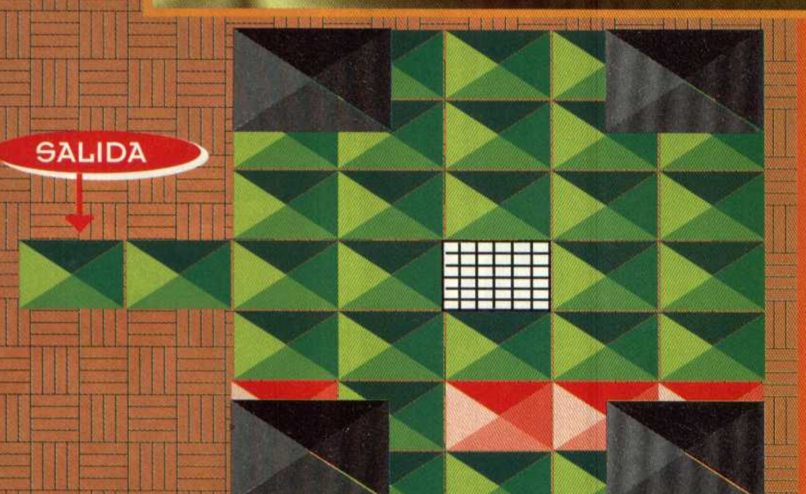




cuidado, ya que en el piso hay switchs ocultos (por los cuadros).

El el siguiente mapa te mostramos por dónde debes pasar para que las ametralladoras no te perjudiquen, a estas sólo las puedes destruir con granadas, cosa que es difícil de conseguir.

Cuarto Dorado



 Area que no activa las ametralladoras

 Area que activa las ametralladoras

Golden Gun

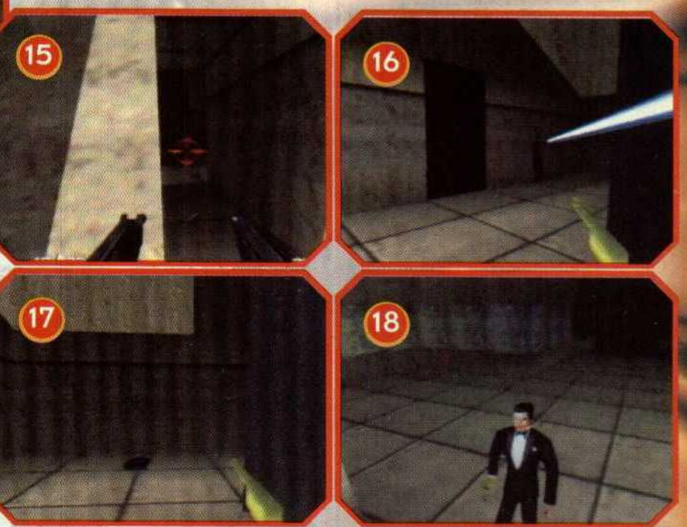
 Ametralladoras



Al llegar al frente de la vitrina donde se encuentra la Golden Gun, ésta se abrirá para que tomes las municiones y el arma. Ahora sal por la pared de la izquierda **9**, donde encontrarás un chaleco (que mucha falta hace) y busca al Barón de Samedi. Si pisas algún cuadro que activan las ametralladoras **10**, sal rápidamente de él por la puerta de salida y vuelve a entrar por las escaleras, así cuando regreses las ametralladoras estarán inactivas.

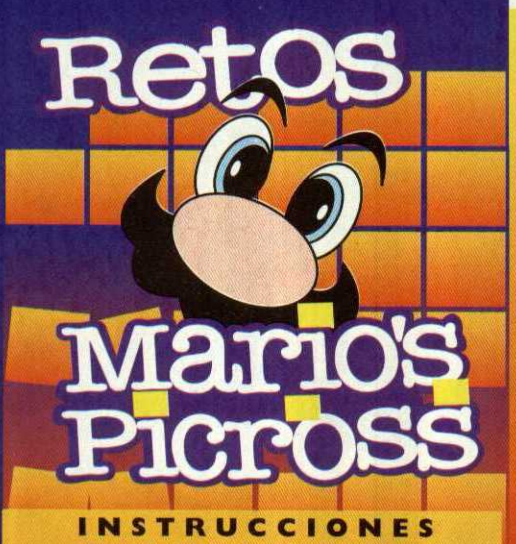


Cuando sales del cuarto dorado, entras a otro cuarto y en el siguiente (avanzando de frente) encontrarás a dicho asesino, por lo que deberás ser rápido y certero **11**. Una vez que lo elimines (cosa que será fácil con la Golden Gun porque con un tiro queda pelas), regresa al cuarto en donde comienzas el nivel (en donde parece que hay una piscina) y te encontrarás de nuevo a Samedi **12**, en esta ocasión necesita 2 tiros de la Golden Gun. Cuando lo elimines regresa al cuarto donde eliminaste por primera vez al Barón, fíjate en la sombra de una de las columnas de las esquinas de dicho cuarto y podrás ver una entrada secreta en la pared **13**. Entra y pasa rápidamente, ya que después del primer recodo, habrá hoyos en la pared derecha del corredor, donde están bien montadas una ametralladoras **14**; sólo pasa de largo y al llegar a la división del camino, toma el de la izquierda **15** y ahí encontrarás por última vez al Barón de Samedi **16**. En esta ocasión necesitas atinarle 3 veces para eliminarlo, pero ahora tiene 2 lásers, así que si estás muy amolado, entra rápidamente y toma el chaleco que ahí se encuetra **17**. Una vez que elimines al Barón, habrás terminado la misión.



AL FIN... **18**

GOLDENEYE 007



El personaje de este reto tiene algunos meses que lo conocimos pero próximamente lo veremos a él y al personaje principal del juego en el que aparecen en una nueva aventura para el N64. ¿Qué otros cambios tendrá,además de ser ahora modelos prerendereados y no dibujos como eran antes? Este reto lo envía Eduardo Vázquez del D.F.

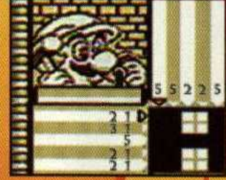
2
2 1 1 3 3 1
3 3 1 2 1 3 1 3
3 2 2 1 1 1 3 3 3 1 2 4 5 8 4

2 2
9
2 2 2 2
2 1
1 2
6 2
1 1 2 1
2 1 1 2
2 2
2 1
5 1
2 2
2 2
1 2
1 2

Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

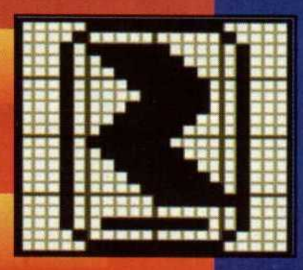
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Noviembre







SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo No. 8 Col. Juárez
CP 06600 México, D.F. Sección S.O.S.



El juego de Mace the Dark Age tiene una buena cantidad de trucos. A continuación te los mostraremos para que puedas conocer aún más de él.

PERSONAJES OCULTOS

Además de los 12 personajes que se pueden elegir de manera normal en este juego, existen otros tantos que son secretos. Checa quiénes son y la forma de sacarlos.

Grendal



Para elegir a este personaje vé al modo de Vs. y ahí gana 3 ó más batallas (también puedes ganar 3 ó más batallas en el modo de 1P, pero ¿No es más fácil del primer modo?). Después de esto, vé a la pantalla de selección y ahí pon en cursor sobre The Executioner, una vez hecho esto presiona y mantén Start para que aparezca Grendal y así lo puedas elegir.



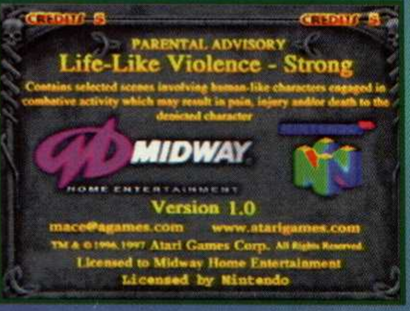
Pojo



Comienza un juego, ya sea en el modo de Vs. o en el de un jugador y elige como personaje a Taria. Ahora derrota a tu enemigo y hazle la ejecución de ella (presiona y mantén el botón de ataque fuerte por 2 segundos y después suéltalo a una distancia de 3 pasos aproximadamente). Una vez que hagas esto, al ir de nuevo a la pantalla de selección de personaje, pon el cursor para seleccionar a Taria, pero entonces presiona y mantén así el botón de Start. Si lo haces bien ahora podrás elegir a este personaje a quien le queda bien su nombre si lo oímos en español.



War Mech e Ichiro



Para elegir a estos personajes tienes que introducir un código. Cuando aparezca la pantalla del Copyright (la primera que ves al prender el juego), presiona la siguiente secuencia en el Control Pad:

→ ↑ ← ↓ → ↑ ← Si lo haces de forma correcta oirás un sonido muy peculiar. Ahora elige cualquiera de los modos de juego y verás que ahora ya podrás seleccionar a estos personajes. Si no los ubicas, ellos están arriba de The Executioner y Lord Deimos.



SELECCION DE COLOR

Pon el cursor sobre el personaje, presiona y mantén cualquiera de los botones de la unidad



C o el L o R, conforme al botón que mantengas apretado te dará el color. ¿Que ya te habías dado cuenta? bueno, que tal si alguien no lo había hecho ¿eh?

ESCENARIOS ESPECIALES

Mace tiene algunos escenarios ocultos a los que puedes llegar cuando estás jugando en el modo de Vs. Para elegirlos sólo tienes que poner el cursor sobre los personajes que se mencionan a continuación y ahí presionar Start. Después de esto elige a tus personajes y así podrás jugar en los escenarios que quieras.



El golfito

(Koyasha, Mordus Kull, Takeshi)

MINI PELEADORES

Este truco es muy parecido al de los jugadores súper deformados, pero aquí tus peleadores aparecen de un tamaño minúsculo y tardas bastante en llegar a las orillas de las escenas. A la hora de estar seleccionando personaje en el modo de Vs. pon el cursor sobre los siguientes personajes y presiona **Start** una vez sobre ellos: **Takeshi, Al'Rashid, Ragnar, Xiao Long.** Después de eso elige a tus personajes y verás una mini pelea.



SELECCION DE ESCENA

Cuando estás peleando en modo de Vs. el escenario en el que combates es uno de los personajes que fueron elegidos, pero a continuación te mostraremos un modo para escoger un escenario en particular. Para elegir el escenario de un personaje con el que no vas a jugar, selecciónalo con el cursor y después presiona 4 veces Start, ahora elige a tus personajes y jugarás en la escena que elegiste.





Escenario de Grendal

(Namira, Koyasha, Taria) o (Mordus Kull, Taria, Ragnar)



PERSONAJES SUPER DEFORMADOS



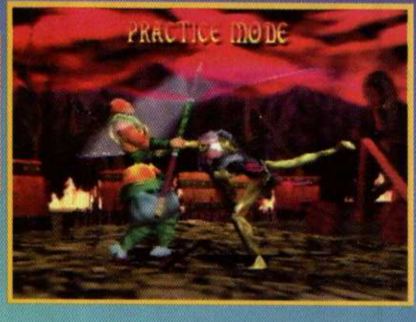
Este otro truco sólo funciona para el modo de Vs. Cuando ambos jugadores se encuentren seleccionando sus personajes, uno de los dos tiene que poner el cursor sobre los personajes que a continuación ennumeramos y en ese orden: **Ragnar, Al'Rashid y Takeshi.** Cada que pongas el cursor sobre uno de estos peleadores, también tienes que presionar el botón de Start y al finalizar ya podrás seleccionar a tus personajes, los cuales saldrán con una tremenda cabeza.







PRACTICE MODE PARA 2 JUGADORES



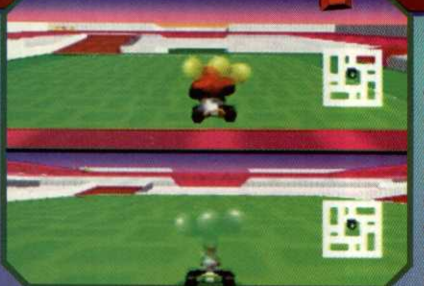
Como bien sabes, en el modo de "Práctica" tú practicas tus movimientos (iseguro que no se te había ocurrido algo así!). Ahí tu "compañero" es un extraño Dummy con un simpático letrero en su espalda, pero existe una forma de que 2 jugadores puedan entrar ahí de manera simultánea. En la pantalla del título del juego señala la opción de Practice y entonces presiona simultáneamente Start en el control 1 y 2. Si lo haces bien irás a la pantalla de Selección de Personaje y los 2 jugadores podrán elegir a sus personajes para así llegar a la pantalla de práctica. Como sabes, en este modo no hay barras de energía, así que podrás pelear por tiempo indefinido.



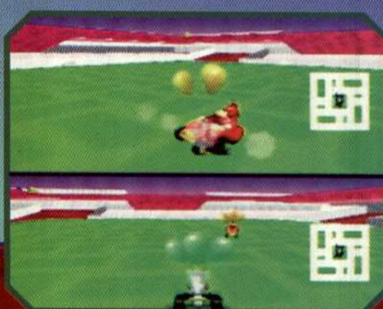
BUGS

Este bug se tiene que hacer en Battle Mode. Si no tienes un segundo control, no importa, sólo escoge esta opción y en la pantalla de selección de personaje tendrás que cambiar tu control de puerto en puerto para escoger a los demás personajes. Ahora escoge Double Deck como campo de batalla.





Ya que estés en la batalla, dirígete de la parte verde donde comienzas, hacia el nivel superior (parte roja). En esta zona tienes que dejarte caer por el hoyo del centro y justo cuando comiences a descender hacia la zona verde, presiona A, B y mantén el Stick hacia la derecha o la izquierda (como si quisieras dar un giro rápido). Así, al tocar el piso tu personaje intentará hacer un agujero en el piso con la parte lateral del carro.





Ahora veamos unos atajos que se pueden hacer sin necesidad de colaborar en equipo.

ROYAL RACEWAY



Después de pasar la 3a. curva desde la meta, existe un atajo que te ahorra casi media pista y para lograrlo necesitarás un hongo. Pégate del lado derecho de la pista y da un giro de 90 grados hacia la izquierda, de forma que te encamines directamente al precipicio. Activa tu hongo y cuando estés en la orilla brinca. Si logras estrellarte en la pared de la montaña entonces podrás ver que Lakitu te estará colocando sobre la rampa.



Este es un detalle muy chistoso del juego. En Kalimari Desert existen unas vías de tren por donde pasa una locomotora, ¿cierto? !!FALSO!! no es UNA locomotora, son DOS. Para comprobarlo, dos competidores deben meterse en las vías y colocarse en extremos opuestos del óvalo por donde viaja el tren. Así podrán ver cómo están pasando las dos locomotoras en extremos opuestos de la vía. También puedes verlo jugando solo. Métete en las vías y cuando alcances a ver a una de las dos locomotoras, regresa inmediatamente y en un par de segundos podrás ver la segunda locomotora que viene en camino.



MARIO KART 64

D.K.'S JUNGLE PARKWAY

Cuando pases los primeros premios y puedas ver la rampa que te permite brincar el río, conduce hacia la derecha de modo que entres en la zona verde y dirígete hacia la barda de "seguridad" (de seguridad no tiene nada y menos si te han pegado con una concha) para que la brinques y caigas en la rampa. Para que puedas brincarla más fácilmente, trata de hacerlo lo más a la derecha posible, donde la zona verde esté casi al mismo nivel que la curva. Ten cuidado ya que si te llegas a pasar, Lakitu vendrá a rescatarte. Aquí puede que quedes enterrado en la pista por los cocazos. También cuídate de que los cocos no te desvíen de tu trayectoria después del salto, ya que podrías quedar en sentido contrario. Este atajo casi no te da mucha ventaja, pero es muy útil cuando te van ganando por un par de segundos o cuando alguien con conchas va detrás de ti y planea arrollarte en la curva (donde se supone que está la barda de contención) para sacarte.







En la misma pista existe otro atajo, justamente en la primera curva después de la meta. Para este atajo debes tener mucha práctica, ya que los cocos te harán más difícil la tarea. Cuando pases la primera curva, regresa y conduce hacia el lado derecho, como si fueras a tirarte al agua, tratando de pasarte del otro lado de la selva. Aquí necesitarás la ayuda de hongos o preferentemente de una estrella. Ya que estés del lado verde, conduce hacia adelante tratando de caer en el puente que atraviesa enfrente de la cascada.







MARIO KART 64







Ahora que si te da mucha flojera conducir por la pista, entonces te sugerimos este atajo:
Al comenzar la carrera regresa inmediatamente a la cueva y voltéate para conducir de regreso a la salida de ésta. Ahora, cuando vayas a llegar al umbral de la cueva, conduce hacia el lado izquierdo del umbral, como si quisieras chocar con la pared de enfrente.
El objetivo es que tu personaje atraviese la pared para que caiga en un pozo subterráneo con agua. El atajo te va a salir sólo si después de atravesar la pared, tu personaje va pegado a la pared de la cueva.
Al caer al agua, Lakitu te rescatará y entonces aparecerás en el interior de la cueva. Ahora, conduce hasta la meta y te tomarán en cuenta una vuelta. Repite esto para las 3 vueltas y lograrás un muy buen récord. Por cierto, en los tops el récord de esta pista lo tiene Joe, así que en nombre de todo el equipo de Club Nintendo (que ha sido humillado por este individuo en este juego), les pedimos que rompan su récord (lo más extraño de esto es que él no juega Mario Kart para hacer récords, así que su nombre no debería estar en esta sección para este juego). Este atajo lo puedes hacer las tres veces seguidas, sin necesidad de pasar la meta y regresarte, o sea, cuando hagas el primero y te coloquen en la cueva, vuelve a intentar el segundo. Si este truco lo haces 4 veces, entonces podrás ver que llegas a la meta por debajo de la tierra.













Para este otro atajo también vas a necesitar un hongo. En Yoshi Valley, al comezar la pista colócate viendo hacia el lado izquierdo de la pista y conduce hacia el frente usando el hongo y brincando antes de que el terreno cambie de dirección hacia abajo.
Aquí tienes que tratar de pasar sobre la barda y golpear el costado de la montaña en la zona mostrada en la foto.
Así, Lakitu te colocará al inicio de la pista pero con una vuelta de más.



Finalmente, en Toad's Turnpike existe otro atajo que varios lectores nos han enviado explicándolo como que se tiene que hacer en equipo, pero no es así. Después de la meta, cuando veas el primer poste de luz, realiza la técnica del mini turbo, como si quisieras dar vuelta hacia la derecha y cuando vayas a chocar con la barda de contención, brinca usando el botón R y si quedas atorado en la barda, entonces Lakitu te rescatará y te pondrá sobre el puente adelantándote media pista.





Estos trucos fueron mandados por:

Eco-"Taxy" & Mr. "Spock"
Joel Villafaña A.
Luis Antonio Rivera Tejeda
Roberto Lingard
Alejandro Corral Gaviño
Manuel Romero Espinoza (SF64)
José de Jesús, Juan Manuel
Benjamín A. Márquez Melgarejo
Tapia Ruiz 'Bros.'

Querido Santa:

y te recomiendo que lo que te pedi de NINTENDO lo adquieras con los distribuidores autorizados, ya que son los únicos que me dan garantía por un año

P.D Por favor dejame la factura original ya que quiero seguir concursando en las promociones de NINTENDO.

checa las franquicias y distribuidores auutorizados



México D.F.
Taller de Luigi 535-2090
Insurgentes 687-7359
Pericentro 557-1765
Tepeyac 759-0111
T.V. Continental
Interlomas 291-9651
Pab. Polanco 580-2774
Proximamente Plaza Inbursa

Puebla, Puebla.
Play Force
452-641,489-363

Monterrey, N.L.
Plaza Fiesta
San Agustín 018-3751183

Guadalajara, Jal.
Mr. Sound.
Jardínes del Bosque
013-1220084
013-1222632
Plaza del Sol
Gran Plaza

Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo No. 8 Col. Juárez
CP 06600 México, D.F. Sección S.O.S.



Ya en el anterior número dimos los movimientos para todos los personajes y mencionamos que este juego tenía 3 personajes secretos. Bien, pues a continuación te daremos los trucos para sacar a cada uno de ellos y sus movimientos especiales.



En la pantalla de selección de personaje presiona y mantén el botón **L**, entonces presiona los siguientes botones en secuencia:



Si lo haces bien sonará una especie de relámpago y ya podrás elegir al Dr. Kiln.



En esta misma pantalla presiona y mantén el botón **L**, entonces presiona los siguientes botones en secuencia:

A ▼ ▶ ▲ ◀ B

Si lo haces bien sonará el famoso relámpago y ya podrás escoger Sumo Santa.

También en la pantalla de selección de personaje presiona y mantén el botón **L**, entonces presiona la siguiente secuencia en el Control Pad:

↑ → ↓ ← → ←



Para estos momentos ya sabes que si lo hiciste bien, sonará una especie de relámpago y podrás elegir ahora a Boogerman.

Ahora veamos los movimientos especiales de estos personajes.

Boogerman

MOVIMIENTOS ESPECIALES

FlashButt	A mitad de un salto ↓ ↙ ←
Fart Slide	↓ ↙ ← + Patada
Loogie Spit	↓ ↘ → + Golpe
FlashButt	Carga por 1 seg. ↓ ← + Patada





MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Spinning Cape	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Golpe
Buttspin Vertical Super	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Patada
Big Burp	↓ ↘ → ↓ ↘ + Golpe

OTROS MOVIMIENTOS

Reto	L-R Patada debil

AGARRONES

Spin Throw	→ + Golpe fuerte cerca del rival
Hold	→ + Golpe medio cerca del rival
Salto Atrás	← +L-R
Salto Adelante	→ +L-R
Combo Opener	Carga por 1 seg. ← → + Patada
Auto Doubles	Golpe o Patada

Nota: Los Auto Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

CLAYTALITIES

"Flaming Fart "	↓↓←←→→ +R (a varios pasos de distancia)
"Toiletality"	↓↓←← + Golpe M (a un salto de distancia)
"Knock of Top Half"	← → ↓↓ +R Cerca del rival



Squish Claytality
↓→↓ +L Cerca del rival

Squeeze Claytality
↓↓↓ +R Cerca del rival

Launch from Island
→←↓←→
+L Cerca del rival

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Propeller Push
↓↘ → + Patada

Glasses of Heat
↓↘ → + Golpe

Defibrillator Dance
→↓↘ + Golpe

Hop Attack
↓↓ + Patada





Salto Atrás	← +L+R
Salto Adelante	→ +L+R
Auto Doubles	Golpe o Patada



Nota: Los Auto Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

LINKERS

Linkers	↘↓↙ + Patada
Linker Finisher 1	→↓↘ + Patada
Linker Finisher 2	↓↙← + Golpe

Nota: Los Linkers y Linkers Finishers sólo se pueden ejecutar después de un Auto Double.

Combo Breaker	↓← + Patada

Nota: El Combo Breaker sólo lo puedes ejecutar cuando el rival está haciendo su Auto Double.

ULTRA COMBOS

Ultra 1
↓↙← + Golpe/Patada

Ultra 2
←↙↓ + Golpe/Patada

Ultra 3
↓↘→ + Golpe/Patada

Ultra 4
→↘↓ + Golpe/Patada



Dr. Kiln

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Super 1	↓↘→↓↘→ + Patada
Super 2	↓↘→↓↘→ + Golpe

OTROS MOVIMIENTOS

Reto
L-R Patada débil

Agarrón
→ + Golpe fuerte



Combo Opener	Carga por 1 seg. ← → + Patada
Auto Doubles	Golpe o Patada

Nota: Los Auto Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

Dr. Kiln

ULTRA COMBOS

Ultra 1	↓↙← +Golpe o Patada
Ultra 2	←↙↓ +Golpe o Patada
Ultra 3	→↘↓ +Golpe o Patada
Ultra 4	↓↘→ +Golpe o Patada



Linker	→↘↓ +Golpe o Patada

Nota: Los Linkers sólo se pueden ejecutar después de un Auto Double.

Combo Breaker	↓↘→ +Golpe

Nota: Los Linkers sólo se pueden ejecutar después de un Auto Double.

CLAYTALITIES

Death X-Ray	←↓↓→ (a un cuerpo de distancia)
Blood Pressure Squeeze	↓↓↓ (a un cuerpo de distancia)
Cut in Half	→→→ (pegado al oponente)
Off the Island	↓→←→ (pegado al oponente)



Sumo Santa

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES



Leg Up	↓↘→↓↘→ +Patada
Flubber	↓↘→↓↘→ +Golpe
Sumo Stomp	←←→→ +Patada

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Over the top	↓↓ +Golpe fuerte
Present Pooch	↓↘→ +Golpe
Hand Bwap	←→ +Golpe
HamHock	Carga por 1 seg. ↓↘ +Golpe
Fat Tosser	→↓↘ +Golpe

OTROS MOVIMIENTOS

Reto	+L-R +Patada débil
Agarrón 1	→ +Golpe fuerte
Agarrón 2	→ +Golpe fuerte
Salto Atrás	← +L-R
Salto Adelante	→ +L-R
Launch	Manten ↙ +Golpe fuerte
Auto Doubles	+Golpe o Patada

Nota: Los Auto Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

Linkers	↘↓↙ +Golpe o Patada
Linker Finishers	↓↘→ +Golpe o Patada

Nota: Los Linkers y Linkers Finishers sólo se pueden ejecutar después de un Auto Double.

Combo Breaker	→↓↘ +Golpe o Patada

ULTRA COMBOS

Ultra 1	↓↙← +Golpe o Patada
Ultra 2	←↙↓ +Golpe o Patada
Ultra 3	→↘↓ +Golpe o Patada
Ultra 4	↓↘→ +Golpe o Patada



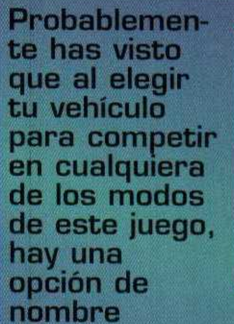
CLAYTALITIES

Phat Assault	↓↓↓ +R (a unos pasos de distancia)
Sumo Squish	←←→→ (a unos pasos de distancia)





Probablemente has visto que al elegir tu vehículo para competir en cualquiera de los modos de este juego, hay una opción de nombre "Setting". Esta opción te permite modificar tu coche para mejorar su funcionamiento. A continuación te daremos los Settings "ideales" para cada vehículo. Estos Settings son los que recomiendan los programadores de este título (Genki). Y cuando los pongas en cada uno de los vehículos notarás la diferencia.







Gallient Imagineer

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



Shuan Tigris

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



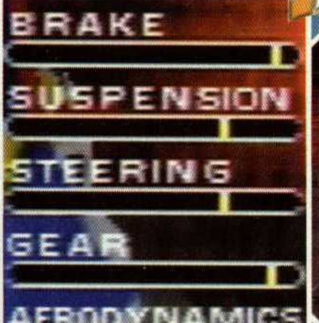
Kingroader

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS





Meteora









Verno5 Turbo

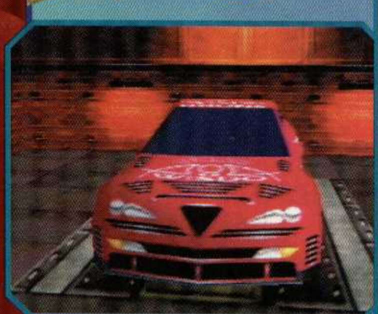




TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



GTV4



TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS

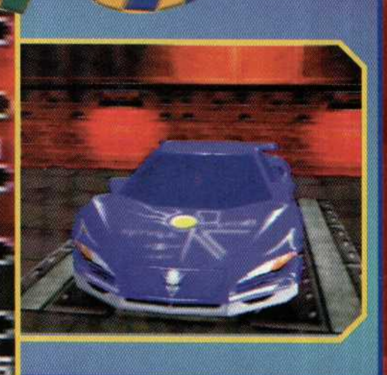
Montana S4

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS

Los 2 vehículos extras puedes jugarlos sin ningún problema con los Settings originales, aunque también existen algunas modificaciones para hacerlos un poco más rápidos y sin perder tanto el control. Las modificaciones son estas:

Hannya

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



Lo interesante del caso, es que con estos Settings tendrás la posibilidad de meter a algunos coches de tipo In Road por caminos Off Road. Obviamente no podrás por todos, pero esa una buena forma de sacarle más provecho a este juego.





TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS





1



ISSS 64

Vaya que sí la tuvo difícil este mes el juego de ISSS 64, pues como podrás ver, los juegos que están en los 10 primeros lugares son todos bastante buenos. Por cierto, ya tuvimos la oportunidad de checar la versión japonesa de este título (de la que les hablamos en el número anterior) y sí es idéntica, sólo que los locutores japoneses le echan más ganas que los de la versión americana (No Foul?).

N64 / KONAMI

2



EXTREME G

Al parecer Acclaim ha tomado muy en serio el hecho de sacar sólo juegos de calidad. Extreme G es un título que nos sorprendió mucho no sólo por sus gráficos, sino por toda la acción y la velocidad que se ve en pantalla. Al igual que Turok y NFL Quarterback Club, este título tiene una buena cantidad de trucos que publicaremos en este número y en posteriores, así que échale un ojo a la sección de SOS.

N64 / ACCLAIM

3



TOP GEAR RALLY

Hablando de juegos con trucos, también de este título presentamos algunos datos chistosos en la sección de SOS. Estamos totalmente de acuerdo que es un juego muy difícil para que te acostumbres, pero una vez que lo logras, realmente lo comienzas a disfrutar. Por cierto, ¿no odias quedarte atorado después de un accidente cuando estás en la última vuelta y vas en primer lugar? Este es un accidente muy común y no sabemos por qué no lo corrigieron.

N64 / MIDWAY

4



GOLDENEYE 007

No sabemos si ya te habías dado cuenta, pero las caras de casi todos los soldados, civiles y gente que no tiene nada que ver con la película, son digitalizaciones de programadores, diseñadores y trabajadores en general de Rare. De hecho, entre todos ellos también está capturada la cara de Ken Lobb, quien es muy cuate de toda la gente de Rare. Checa a Ken cómo se ve disfrazado de soldado.

N64 / NINTENDO

5



MISCHIEF MAKERS

Con los Tips que terminamos de dar en este número, ahora sí serás capaz de ver el final completo de este juego, sin embargo eso no es todo lo que te puede ofrecer. Si te has dado cuenta, además de las gemas doradas también se te califica con letras dependiendo el tiempo en el que terminas una escena, así que la pregunta obvia es: ¿Qué pasará si terminas todos los niveles con calificación de A?

N64 / NINTENDO

NFL QUARTERBACK CLUB 98
N64 / ACCLAIM 6

MADDEN FOOTBALL 64
N64 / ELECTRONICS ARTS 7

TETRIS PLUS
GB / NINTENDO 8

F1 POLE POSITION
N64 / UBI SOFT 9

MACE THE DARK AGE
N64 / NINTENDO 10

MULTIRACING CHAMPIONSHIP
N64 / OCEAN 11

THE KING OF FIGHTERS 95
GB / NINTENDO 12

STAR FOX 64
N64 / NINTENDO 13

TUROK: DINOSAUR HUNTER
N64 / ACCLAIM 14

MARIO KART 64
N64 / NINTENDO 15


ESTA DE
¡OFERTA!
Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.
LIVERPOOL·PALACIO DE HIERRO·AURRERA Y BODEGA AURRERA·GHONER·

PAGINNA 64

DIFERENCIAS

Varias de las preguntas que nos hacen los lectores se refieren a qué tanto varía un juego que sale en Japón de uno que sale en América. Por eso hemos preparado este análisis especial que se divide en 2 partes (el próximo número concluiremos con este artículo).









La primera diferencia la encontramos al aparecer la pantalla del logo. En la versión americana se escucha la voz de Mario diciendo "Welcome to Mario Kart", mientras que en la japonesa se escucha la voz de varios niños japoneses gritando "Mario Kato".

Posteriormente, en la pantalla de opciones de la versión japonesa, además de encontrar los textos en Katakana, la voz que dice qué opción elegiste no tiene parecido alguno con la de Mario.

Las voces de los personajes son diferentes en algunos casos. La de Mario, Yoshi, Donkey y Bowser (que en Japón se conoce como Koopa) son iguales, aunque en estos 3 últimos personajes no se hubiera podido hacer algo diferente y mucho menos en Yoshi. La voz de Luigi es menos ronca en la versión japonesa que en la americana y, para nuestro gusto, está mejor en la primera que en la segunda (por cierto, la voz del Luigi japonesa cuando es golpeado por alguna concha suena como guajolote). La voz de Peach es menos chillona en la japonesa, aunque nos gusta más la americana. Wario tiene la voz más ronca en el cartucho japonés y, a lo mejor, la combinación de algunas expresiones del americano con otras del japonés, daría como resultado algo muy interesante. Finalmente, el honguito (Kinopio en Japón) tiene una voz más de niño en el cartucho americano y el tono que se utiliza en la versión japonesa nos gusta más a excepción del grito de "niño en desgracia" que está mejor en el americano.



Al arrancar en una pista usando el turbo, la explosión que genera el arranque no se escucha en la versión japonesa. Aunque no lo creas, esto saca mucho de onda cuando estás acostumbrado a jugar la versión americana, sobre todo cuando estás hasta atrás y vas a brincar a los competidores de adelante, ya que esperas el sonido de la explosión para brincar.







En Luigi Raceway hay una pequeña diferencia en la pista, casi al final del circuito. El poste que sostiene el número 64, es de diferentes colores en ambas versiones.



Toda la propaganda que había en las pistas del cartucho para Japón fueron removidas y cambiadas por "cuestiones de salud" para el juego de América. Estos anuncios se ven muy bien en la primera versión y fue una lástima que se quitaran.



Después de jugar por un buen rato la versión japonesa y cambiar a la otra versión se siente un poco más lenta esta última en algunas pistas (según algunos de los que aquí juegan Mario Kart).



Pero lo que sí es detectable, es que en el juego japonés, salen más truenos a pesar de que vayas en 2o. lugar (una vez a Joe le salieron 3 seguiditos).

El final de Mario Kart japonés presenta una pequeña diferencia con respecto al americano al final de los créditos en la parte de Special Thanks ya que en el primero le dan gracias a Rare sin hacer mención (como el americano) del modelo tridimensional de Donkey Kong.



Además como es obvio, las personas que hicieron las voces de los personajes son diferentes en ambas versiones. Aquí están los que hicieron las voces del japonés.





Por último, si acabas Mario Kart en Extra en el cartucho japonés, los créditos salen escritos en Hiragana.



Para este juego existen 3 versiones: la americana, la japonesa y la alemana. Aunque casi no hay diferencias entre las tres, es bueno que les echemos un ojo, sobre todo a la alemana.



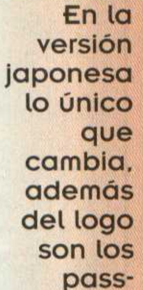
En este país está prohibida la violencia en los videojuegos, así que este juego se vió drásticamente afectado en el aspecto de la sangre. Para empezar, todos los soldados fueron removidos del juego y en su lugar fueron puestos robots (la automatización finalmente ha ganado), por lo tanto, en vez de sangre tenemos que a los robots les salen chispas.



Algo que es muy "chistoso" en esta versión de Turok es que a los dinosaurios y demás seres vivientes, también les salen chispas. Con esto se aprecia que Campaigner estaba muy adelantado a la época con sus robots "biónicos" capaces de tomar cualquier forma, incluyendo la de un T-Rex.

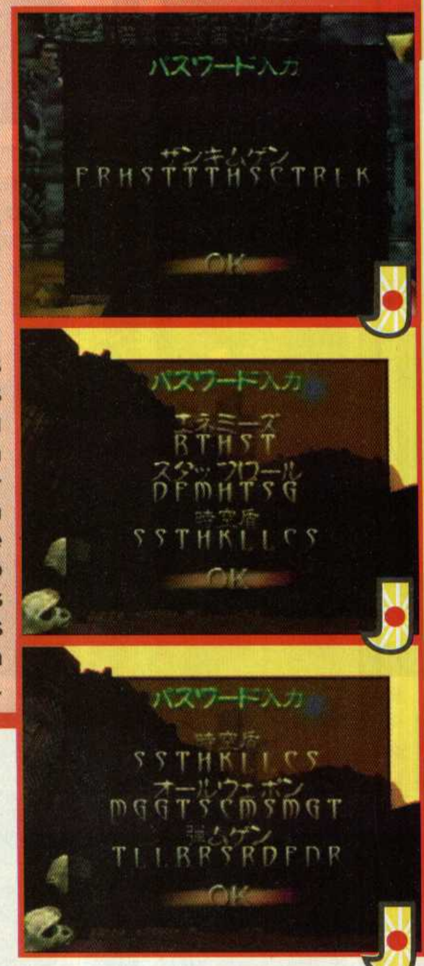






En la versión japonesa lo único que cambia, además del logo son los passwords. Si metes tu Controler Pak con las claves activadas, el juego sí te las acepta, pero si quieres poner la clave tal cual en la opción Enter Cheat, entonces el juego te marca que es un código inválido, ya que las claves de la versión japonesa utilizan los códigos de la versión americana en diferente orden, o sea, las letras están revueltas.





El jefe del nivel 3 también fue cambiado por un robot.

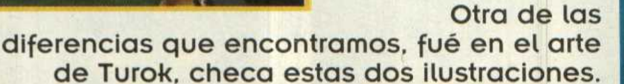
Y si creías que los individuos colgados del techo habían sido olvidados, pues no ya que Campaigner cambió la decoración de su recinto.



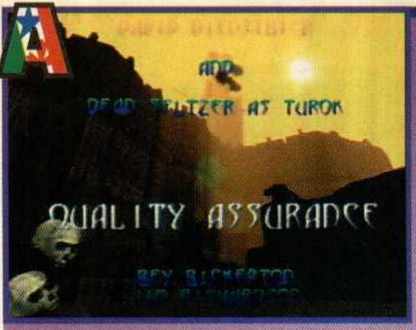
Lo más gracioso del asunto es que las voces de los soldados son de robots (obvio), pero en los lugares donde caen soldados del aire para sorprenderte, se escuchan voces de humanos. ¡Vaya que la tecnología de Campaigner está muy avanzada!





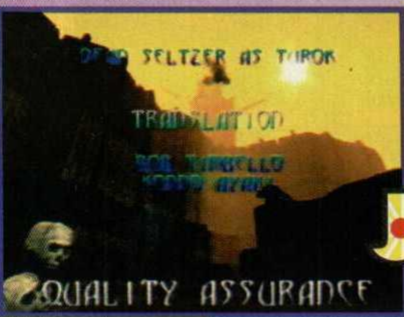


Otra de las diferencias que encontramos, fué en el arte de Turok, checa estas dos ilustraciones.



Aquí hay que mencionar que los Codes para la versión alemana funcionan perfectamente bien a excepción de 3: Dana Mode, Greg Mode y Robin's Cheat. Obviamente, el final presenta un pequeño cambio en los créditos, ya que menciona a las personas encargadas de hacer la traducción en los idiomas correspondientes.





De ahí en fuera, son los únicos cambios que trae el juego, además de los textos en los respectivos idiomas.

STARFOX 64



Para este juego también existen 3 versiones que son la americana la japonesa y la europea (a diferencia de las otras versiones que cuentan con 96 megas, la japonesa trae 128). Aquí las diferencias en los textos son más claras, ya que Star Fox maneja un lenguaje muy "fresco" que varía mucho de un idioma a otro. Por ejemplo, nosotros decimos: ¿Qué pasa Fox? y esta frase en inglés es: ¿Qué está mal Fox?, pero en alemán es: ¿Qué se te perdió Fox? También, el típico Yipiee de Slippy es cambiado en francés por Super! Estos pequeños ejemplos explican muy bien las pequeñas diferencias que existen en los textos de las tres versiones.



En la versión europea hay una opción extra en el menú principal. Esta opción permite seleccionar el idioma en que aparecerán los textos durante el juego, además de que aquí puedes escoger la lengua en la que los personajes hablarán. Los textos aparecerán en inglés, en francés o en alemán y los personajes hablarán en inglés o mejor aún en la lengua propia del sistema Lylat. Gracias a esta opción, los europeos podrán aprender una lengua nueva que en realidad es muy sencilla y que se parece mucho a la que hablan los personajes de Star Fox para el SNES. Tal vez, al principio cueste trabajo entenderla, pero para eso cuentas con la ayuda de los textos que van apareciendo y se supone que para el final, ya debes estar acostumbrado a esta lengua, pues cuando Fox y sus compañeros están frente al General Pepper, los textos no aparecen. Aquí, para que los europeos puedan entender el diálogo, tendrán que poner las voces en inglés.



Algo que no hemos mencionado y que es la primera diferencia del juego es el logo que en las tres versiones es diferente, pero que en la europea cambió de manera radical, pues el juego allá se conoce como Lylat Wars y en vez de salir el 64 (el cual puedes mover usando el Stick) sale el logotipo del equipo de mercenarios Star Fox.



De hecho, el nombre del juego aparece desde que enciendes el N64.





Otra de las diferencias que existen en las versiones, son los "símbolos raros" propios de cada lenguaje como las vocales con los puntitos arriba o la beta (ó, β). Algo que es muy chitoso, es que en alemán hay palabras muy largas como "afirmativo" que en este idioma se escribe:

Katina
Frontbasis
Selbstverständlich,
Gener

Aunque parezca increíble, existen frases que cambian por completo. Como ejemplo tenemos la típica frase de Falco cuando le disparas, en la versión europea cuando activas el texto en alemán y en la versión japonesa, el texto cambia totalmente y Falco ya no te llama Einstein, sino que hace referencia a los enemigos.



Otra situación de estas ocurre en la versión japonesa: cuando llegas con el jefe del primer nivel yendo por la ruta de la cascada, Peppy tiene un diálogo muy distinto al de las otras dos versiones ya que hace una pregunta y luego una exclamación, mientras que en las demás versiones este texto aparece sólo como 2 exclamaciones: En realidad lo único diferente es el símbolo de interrogación y fue puesto aquí, ya que en Japón estos signos juntos equivalen a varios de admiración.



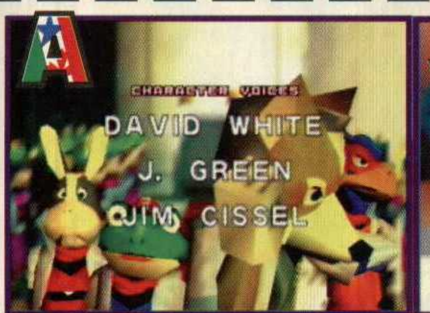


Ahora observa los letreros de misión cumplida para las 3 versiones:











STARFOX 64

En la versión japonesa, cuando Fox es eliminado, en vez de escuchar Nooo!!, se escucha Focusu!!! que corresponde al nombre de este personaje escrito en Katakana. Finalmente, en los créditos aparecen diferentes nombres (obvio), en la sección de voces para las versiones japonesa y americana que para nuestro gusto están mejor las japonesas a excepción de la de ROB64 (por cierto ROB64 se llama NUS064 en Japón). En la versión europea, dependiendo del lenguaje que escojas, aparecerán los nombres de las personas encargadas de la traducción.

GERMAN TEXT
JOHN DAVID KRAFT
THOMAS GÖRG
CLAUDE M. MOYSE



LYLATWARS

El juego europeo se ve un poco alargado (esto es por los diferentes formatos de video que se manejan aquí -NTSC- y allá en el viejo continente -PAL-). Por último, como anécdota curiosa, una vez pusimos el juego europeo y quién sabe por qué el sonido estaba un poco acelerado y la música de la introducción y del final iban desfasadas de las imágenes. También las voces se escuchaban un poco más rápidas (no como ardillitas) y acababan de hablar antes de que el texto fuera desplegado. Esto sólo nos ha ocurrido una vez y aún no sabemos la causa.

Por ahora hasta aquí dejamos el tema de las diferencias entre las versiones que hay de un mismo juego en el mundo, en un futuro intentaremos retomarlas -si es que lo amerita-.

LASTLEGION UX

No sabemos si tú te habrás dado cuenta de lo siguiente, pero Hudson es una compañía que le gusta entrarle de inmediato cuando Nintendo lanza un sistema nuevo; Y aunque de manera discreta a diferencia de compañías como Capcom o Konami, ellos tienen un rápido entendimiento de la forma de trabajar con estos sistemas. Si no, recuerda todos los juegos que lanzaron para el NES, GB y SNES. La mayoría de ellos son muy buenos, pero no tuvieron la suficiente difusión.

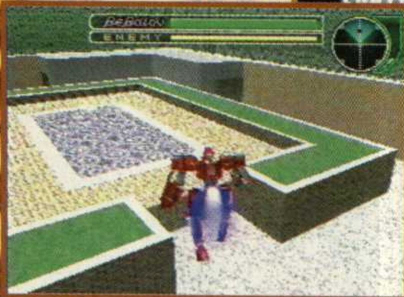
Todo el anterior comentario viene a colación porque la gente de esta compañía que se encuentra muy cerca de Nintendo of America allá en Seattle ha trabajado muy duro para que sus juegos se den a conocer en este continente. Ya en páginas anteriores mencionábamos que Nintendo distribuirá el juego de Bomberman 64 en nuestro continente, pero ahí no para la cosa, ya que ellos han logrado que Mindscape les distribuya otro gran juego en este continente de nombre LastLegion UX.







Este título del cual te vamos ha hablar a continuación, tiene un interesante modo de juego. En Last Legion UX te pones al mando de un robot gigante. Este robot tiene una serie de movimientos básicos que son: atacar (con varios tipos de armas), saltar, moverse y por algunos instantes puede volar. Bueno, ¿Y para qué le sirve a un Mecha hacer todo eso? pues la respuesta es muy sencilla: Para luchar contra otro Mecha que tiene las mismas características (de lo contrario sería un juego muy aburrido ¿no crees?). La lucha se llevará a cabo en diferentes escenarios en 3D. Cada una de estas escenas es muy diferente entre sí y algunas presentan peligros constantes (por si no se te hacía suficiente estar preocupándote por tu rival) y un terreno muy irregular, que en ocasiones podrás aprovechar para esconderte en él y sorprender a tu enemigo. Para jugar, podrás elegir de entre una amplia variedad de estos Mechas (se menciona que serán más de 10, incluyendo a los típicos personajes secretos que no pueden faltar). Este argumento es probable que ya lo hayas oído en algunas ocasiones, sin embargo para este juego se repite: cada uno de los diferentes Mechas tiene características en particular que deberás analizar, para elegir el que más se acomode a tu modo de juego; así pues tenemos los típicos personajes que son muy rápidos pero su armamento deja mucho que desear hasta (los mastodontes que son una presa fácil de cualquier ataque), pero que resisten mucho y que pegan con una fuerza equivalente a su tamaño. Gracias a la gran variedad de movimientos, tanto ofensivos como defensivos que tiene cada uno de los Mechas, el juego no sólo tiene mucha acción, sino también requiere de bastante estrategia para salir victorioso, así que será muy importante que domines los supermovientos de los Mechas para volverte un as en Last Legion UX. Para jugar en Last Legion UX, tendrás un modo de historia en la opción de un jugador. Aquí tu deber es luchar contra todos los demás personajes rivales, destruirlos y así enfrentarte a los jefes del juego (una trama muy compleja ¿Verdad?). Además de eso también estará el clásico modo de Vs. En este modo tendrás que jugar a pantalla dividida y habrá algunas opciones de Handicap para poder otorgar alguna ventaja, si es que estás jugando contra tu hermanito o alguien a quien no te conviene ganarle (siempre existe alguien así). Este título se unirá a la lista de juegos que son compatibles con el Rumble Pak para adentrarte más a la acción. Por cierto, cuando estábamos probándolo, ocurrió un error o bug en la versión preliminar y el CPU se quedó mandando la señal al Rumble Pak para que éste vibrara de forma indefinida. Esto nos sirvió para comprobar 3 cosas: 1) Que realmente no nos podemos fiar de un juego en una versión tan preliminar. 2) Que realmente duran más de 10 horas de uso continuo las baterías del Rumble Pak. 3) Que puedes estar seguro que tu control del N64 no se va a aflojar ni a descomponer si se queda trabado el Rumble Pak por más de 10 horas. Después de esta anécdota que no venía al caso, tenemos que decir que nos da mucho gusto que los juegos de esta compañía estén llegando a nuestro continente (aunque no sean directamente ellos quienes los estén comercializando, peor sería no verlos). Este juego en particular nos pareció muy entretenido (más en el modo de Vs.) y te lo recomendamos, pues es algo diferente. ¡Qué bueno que la gente de Mindscape haya decidido traer este juego a nuestro





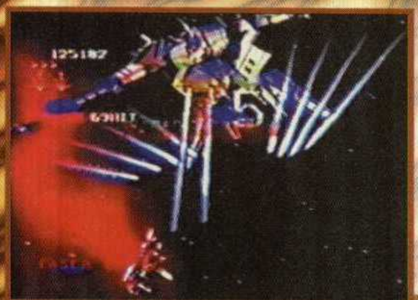






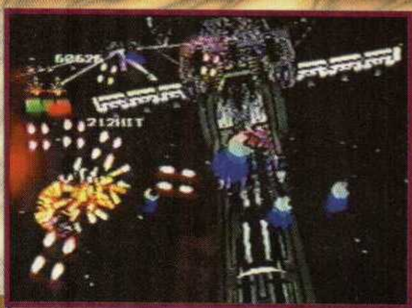


PAGINNA 64



continente! Bueno y ya que estamos hablando de Hudson desde hace algunas páginas, sería bueno esperar que alguien se interesara en comercializar aquí en América un juego que esta compañía está desarrollando en estos momentos en Japón y que tiene el nombre de Soldier Blade 64. Este es un título de naves o mejor conocido como "Shooters" donde todos los elementos están creados con gráficos poligonales. La acción y los efectos





especiales son increíbles y realmente con las pocas fotos que nos permitieron mostrar de este juego (que por cierto, son exclusivas) nos podemos dar cuenta que este título también promete bastante. Sólo nos queda cruzar los dedos y esperar que esta compañía haga un buen trato con alguien que tenga visión, aunque ya hay que afrontar el hecho que los juegos "Shooter" no son muy bien vistos en este continente, a pesar de que en Japón es un género primordial.



Definitivamente Konami se está revelando como una compañía productora de juegos para el N64 de gran calidad (tal como lo hizo en su momento para el NES, GB y después para el SNES). En los próximos meses ellos estarán lanzando varios títulos para este sistema y a continuación veremos un previo de 3 de estos juegos.



Uno los 3 títulos de los que hablaremos, al que le están dando un poco más de importancia (por el momento) es al de Hyper Olympics in Nagano 98. Ya habíamos comentado un poco sobre este juego en anteriores números y en realidad ahora sólo les vamos a mostrar algunos de los adelantos que ha tenido Konami con él. La idea al diseñar este título es que tenga la gran mayoría de eventos que se llevarán a cabo en las olimpiadas invernales en la ciudad de Nagano en Japón (por cierto, este es el único juego que ostenta el nombre de la olimpiada de manera oficial, lo cual se convierte en una verdadera responsabilidad para Konami). Podrás jugar en el modo de Olimpiada completa y ahí tendrás que competir en todos los deportes que se incluyen, representando a un país y hacer puntos para al final ver quién logró más.





También podrás competir en una serie de eventos que tú elijas. Pero si te sientes con mucha flojera también está la opción de práctica para (obvio) practicar el evento en el que más estés fallando. Algunos de los deportes que se incluyeron en

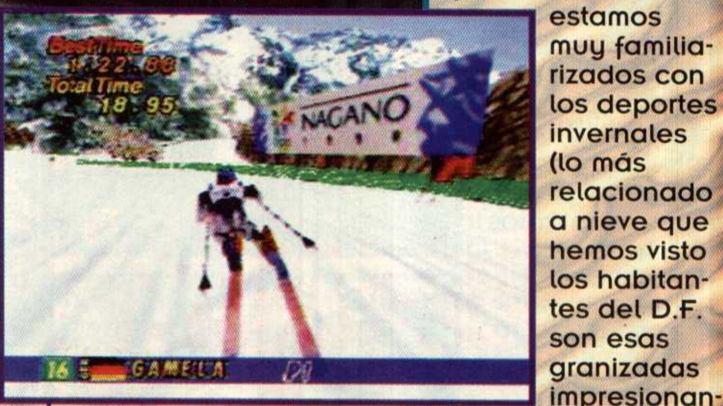


este juego son los de Patinaje de Velocidad, Salto en Ski, Slalom, Bobsleigh y 8 eventos más. Este juego es compatible con el Controller Pak para poder salvar todos tus récords y adelantos que hayas logrado y pueden hasta 4 personas. Si uno recuerda, desde que Konami ha lanzado los juegos de su serie "Hyper Olympics" estos se han caracterizado por tener una forma de manejo bastante rara. En las versiones de Arcade activabas la acción presionando de manera alternada rápidamente un par de botones (también se podía programar para que dieras la acción moviendo rápidamente la palanca). En este caso la gente de Konami aprovechó que tiene un control bastante innovador para dejar atrás esos antiguos métodos de juego y así implementar unos totalmente nuevos de los que ya hablaremos con mayor detalle próximamente. La idea de Konami es tener este título para antes de los Juegos Olímpicos, lo cual nos lleva a la deducción de que ya no tienen mucho tiempo y por lo tanto es razonable que le estén dando con todo.



Quizá el problema más grave con el que se enfrentará este título en el mercado latino, es que nosotros no estamos muy familiarizados con los deportes invernales (lo más relacionado a nieve que hemos visto los habitantes del D.F. son esas granizadas impresionantes que de vez en cuando caen y cuando el Popo arrojó cenizas, pero nada más). Sin embargo eso no le quita ningún mérito al juego y probablemente los que son afectos a los juegos de deportes, hallarán en este título una opción genial.









Obviamente uno de los juegos más esperados para el N64 por parte de esta compañía es el de Castlevania 64 (este es un nombre provisional). En Castlevania 64, habrá 4 distintos personajes, cada uno con diferentes habilidades (Claro, ¡de que sirven 4 personajes iguales!).

Schneider Belmont es el último y más reciente héroe de la famosa casta de caza-vampiros Belmont, y como todos sus antepasados usa el látigo para destruir a los esbirros de Drácula. Schneider es el líder un un pequeño -pero efectivo- grupo de ataque dirigido en contra de la nueva encarnación de Dracula, los otros 3 personajes que lo acompañan son: Cornell Reinhart, él prefiere el combate mano a mano que usar cualquier tipo de arma y además posee la habilidad de convertirse en un hombre-lobo para hacerse más poderoso. Carrie Eastfield basa sus ataques en magia; como todos los personajes de este tipo, sus ataques son devastadores pero es muy débil físicamente hablando. El último individuo de este equipo es un sujeto de nombre Kola, quien usa armas mecánicas para defenderse y atacar. A diferencia de la gran mayoría de los juegos de esta serie, aquí se manejan elementos de acción y aventura (algo así como el Simon's Quest para NES) puesto que estos personajes tendrán que estar investigando en diferentes poblados, obteniendo pistas y recolectando implementos y armas para lograr con bien su misión. Los diseñadores de Konami están preparando muchas sorpresas para este juego. Obviamente el modo de juego será en 3D y habrá muchos elementos gráficos que -según dicen- te sorprenderán bastante. También se piensa implementar elementos de tiempo para hacer más fácil o difícil una escena (algo así como lo que habías explicado para Quest 64, donde el tiempo transcurre y si te agarra la noche en una cueva o en el bosque... pobre de ti).

Este juego saldrá en formato de cartucho, pero esperemos una versión de él para el DD con nuevos mundos, pues definitivamente estos juegos valen la pena.

Konami tiene relativamente poca experiencia en los juegos de peleas con gráficos poligonales (acaban de lanzar uno para Arcade de nombre Fighting Wu-Shu) pero eso no es ningún impedimento para que comiencen a explorar este género con un juego que están preparando y de nombre "Fighters Destiny". Gráficamente este es un juego excepcional, pues los personajes y los escenarios tienen muchos detalles y también hay algunos efectos interesantes. Este título tiene una amplia variedad de personajes, estos personajes vienen de distintos países y cada uno de ellos maneja un estilo de pelea totalmente distinto al de los demás... un momento, esta descripción suena como si estuviéramos hablando de uno más de esos juegos que aparecieron hace varios años tratando de emular al Street Fighter II, pero eso afortunadamente es en unos cuantos aspectos, pues éste contiene elementos variados que lo hacen único. Ya mencionamos lo

de los peleadores, sus nacionalidades y sus diferentes tipos de técnicas; pero falta mencionar que los encuentros no sólo están determinados por la energía que tenga cada rival, sino también por el tipo de golpe que le apliques a tu contrincante. Como ejemplo vamos a decir que si tú le das un golpe normal a tu oponente recibirás un punto, si le das un ataque especial recibirás 3 puntos, si lo agarras 4 puntos y si le ejecutas un súper ataque recibirás 6 puntos (todo esto es por decir algo), al final del round ganará quien haya hecho más puntos dependiendo de la forma en la que atacaste a tu rival. A grandes rasgos, esto es lo que te podemos anticipar de este juego por el momento. Es muy probable que ahora que regresemos del Shoshinkai Show tengamos información más completa y exacta sobre estos juegos que prometen bastante, pero por ahora sólo tenemos estos datos.









Por cierto, esto no tiene absolutamente nada que ver con Konami, pero es parte de la Página 64. Electronic Arts sigue trabajando muy duro para reafirmar su liderazgo como compañía productora de juegos de deportes. Después de FIFA Soccer 64 y Madden Football 64, ellos ya están dando los últimos toques a lo que será su tercer juego para este sistema y se trata nada más y nada menos que de la versión 98 de FIFA Soccer (FIFA Soccer 98). A riesgo de sonar un poco repetitivos -y como alguien lo hizo notar en el Dr. Mario- en este momento nuestra información se limita a estas imágenes que les ofrecemos del juego en progreso.





Esta es sin lugar a dudas, una muy buena oportunidad para esta compañía para congraciarse con sus seguidores después de sacar un juego no muy bueno que digamos como fue el FIFA Soccer 64. Lo que todos los videojugadores esperamos de esta nueva versión es que se mejore tanto la movilidad de los personajes como la animación de los mismos. Estos 2 puntos que mencionamos anteriormente fueron los que le restaron calidad al primer juego y que es muy importante que los corrijan para la versión del 98.





Nosotros esperamos estar hablando buenas cosas de este título también en los siguientes números.



REPORTE PREVIO DEL SHOSHINKAI SHOW

Aunque al verla digas: "¡Qué fea página!", el contenido de ésta realmente vale la pena y si salió así, es porque si checas la fecha en que llegó esta información desde Japón, te darás cuenta que de verdad fue de última hora y preferimos que te enteres de esto ahora, que hacerle un formato bonito y dejarlo para después.

DIA 1

A grandes rasgos, podemos decir que en este evento se mostraron pocos juegos comparados con el E3, pero todo lo que aquí se mostró es de gran calidad. También y a diferencia de otros eventos anteriores, Nintendo tuvo un importante despliegue de Software (los juegos) y Hardware (nuevos aditamentos para sus sistemas).

Para poder ir rápido (ya que tenemos poco tiempo para elaborar este pequeño reporte), veremos lo que se mostró (por parte de Nintendo, lo de los licenciatarios lo veremos después) en las dos categorías que mencionamos anteriormente.

SOFTWARE

THE LEGEND OF ZELDA 64

Definitivamente el mejor juego que se ha hecho en la historia (si creen que estamos exagerando, esperen a ver los videos). La programación de este título es excelente y está lleno de elementos muy al estilo de Shigeru Miyamoto. Una de las cosas que más sorprende, son todas las fuentes de luz que tiene el juego; esto lo hace ver muy realista. En este título ya están totalmente olvidados los problemas con la visualización de los polígonos que están a gran distancia. También hay un uso muy bueno de efectos especiales como niebla, agua, humo de las explosiones y fuego. Ahora Link puede usar hasta 4 armas y desarrollar una serie de acciones que nunca se habían hecho en juegos de aventuras. De los nuevos movimientos de Link, los que más llamaron nuestra atención fueron el de apuntar con cualquier arma de largo alcance a cierta parte de un enemigo, saltar, escalar y montar a caballo.

Como en Star Fox 64, este juego hace un amplio uso de los Cinema Display en tiempo real, pero es bastante obvio que los que se usan en Zelda 64 ocurren con mayor frecuencia y son de mucho mayor calidad. Como en otros juegos de la serie, Link va explorando por diversas áreas y en su camino tiene que ir colectando armas, platicando con la gente para obtener más pistas y ayudarlos. Así que prepárate a explorar una infinidad de mundos altamente detallados como lo son planicies, grutas, bosques, desiertos y castillos.

Un elemento interesante dentro de este título es el hecho de que originalmente, Link es un niño, pero conforme avanza en la historia, tendrá la posibilidad de convertirse en adolescente y viceversa, dependiendo lo que la ocasión amerite. Indiscutiblemente este es un juego que dará mucho de qué hablar. A decir verdad, lo que aquí se expone es muy poco para lo que en realidad tiene Zelda 64, así que esperamos pronto tener un reporte más completo.

YOSHI HISTORY

Otro juego genial. Yoshi History retoma muchos de los elementos que se incorporaron al juego original de Yoshi's Island para el SNES, pero ya no tenemos a Baby Mario aquí. El juego se sigue manejando en 2D, pero los gráficos simulan ser dibujos en 2D incorporados a elementos de 3D (es realmente difícil de explicar, pero cuando se vé en acción es cuando se comprende mejor). Este es otro título que tiene una gran creatividad en el diseño, pues la idea y concepto es que estés jugando en lo que son las páginas de un libro de dibujos y con el equipo gráfico que se incorpora, este sentimiento es transmitido a la perfección. Aquí hay una buena cantidad de escenarios y cada uno de ellos tiene diferentes tipos de fondos que fueron digitalizados de una manera asombrosa.

Aquí puedes elegir de entre 6 diferentes colores de Yoshis para pasar una escena. Al igual que en la versión de SNES, puedes simplemente pasar la escena, pero lo importante es que logres encontrar todas las monedas y todas las frutas (nuevo objetivo) que están escondidas. Cada escena que pases, la podrás jugar de nuevo para buscar lo que te haga falta. Los movimientos son básicamente los mismos que en la versión de SNES, sólo que aquí puedes apuntar con mayor libertad con los huevos y la movilidad está muy mejorada.

HARDWARE

POCKET CAMERA Y POCKET PRINTER

Aunque parezca extraño y difícil de creer, Nintendo desarrolló una cámara para poder tomar fotografías y películas cortas con el GB. Una vez que se conecta este aditamento al GB, se puede direccionar el lente y tomar imágenes para después salvarlas. A estas imágenes se les puede hacer modificaciones como sobre ponerles estampas en forma de ojos chistosos, bocas, bigotes e infinidad de cosas más. El complemento ideal de este aditamento es el *Pocket Printer*. El *Pocket Printer* es una pequeña impresora que se conecta al GB mediante el cable Link para poder mandar a imprimir en blanco y negro, las fotos que se toman con la *Pocket Camera*. El papel en el que se imprimen las fotos de la *Pocket Printer* tiene pegamento por la parte de atrás, así que después podrás pegar tus fotos en donde quieras.


CUMPLIMOS TUS DESEOS PARA ESTE AÑO
AEROFIGHTERS ASSAULT
¡NUEVO!
BOMBERMAN 64
¡NUEVO!
RUSH
¡NUEVO!
NINTENDO 64
Only For
Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

TIPS de DIDDY KONG RACING

Sin duda, Diddy Kong Racing es un título formidable debido a todas las cosas que aporta al género de los juegos de carreras. La nueva tecnología de Rare conocida como "Real Time Dinamic Animation" ayuda a que la calidad de las gráficas se mantenga, mientras el juego se desarrolla de manera simultánea para varios jugadores. Otro punto importante es lo que la gente de esta compañía logró con la música, ya que dependiendo del personaje que elijas, podrás escuchar la música de fondo con diferentes instrumentos, detalle que le da mucha vida. Sin embargo, este artículo no es para hablar de estos aspectos, sino de los ítems escondidos en las pistas lo que le da más "chiste" y diversión al juego.



Para el primer nivel sólo explicaremos la localización de la llave del reto de T.T., ya que las monedas de las pistas no se encuentran en lugares ocultos o en caminos escondidos. Esta llave la encuentras en la pista "Ancient Lake". Al comenzar la carrera, conduce todo de frente hasta topar con pared. Así, cuando estés sobre el pasto podrás ver una especie de rampa de roca en donde está flotando la llave. Con ésta podrás entrar a Fire Mountain donde tienes que llevar 3 huevos de dinosaurio desde el centro del escenario hasta el nido que tiene la foto de tu personaje y que se encuentra localizado en las alturas.

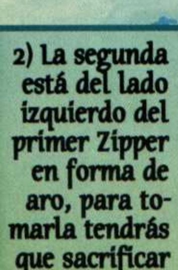


SNOWFLAKE MOUNTAIN





1) Al comenzar la carrera, la primera moneda se vé enfrente de la salida, junto al primer pino del lado derecho.



2) La segunda está del lado izquierdo del primer Zipper en forma de aro, para tomarla tendrás que sacrificar este Zipper.



3) Más adelante, cuando llegues a la zona donde el agua está congelada, verás del lado derecho un pino que se encuentra sobre un montículo. Junto al pino está la moneda.







4) Enfrente de la anterior, está la 4a. moneda.

5) Esta moneda está enseguida de la anterior. Se encuentra flotando sobre la parte superior del puente de roca.



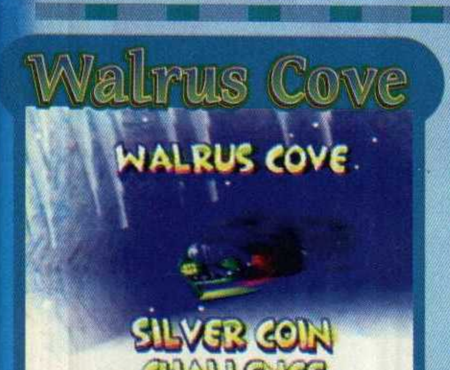


6) Después de que tomes la 5a. moneda entrarás a un túnel. En la salida de éste, podrás ver la 6a. moneda.

7) La 7a. la tomas al pasar la bifurcación que está frente a la salida del túnel. Una vez que la hayas pasado y después de la curva, verás la moneda debajo del arco de nieve.

8) La 8a. está en el mismo sitio que la 7a., pero se encuentra flotando sobre la parte de arriba del arco. Para tomarla tendrás que hacer un Summer Sault inmediatamente después de conseguir la 7a. o puedes esperar hasta la siguiente vuelta.

Walrus Cove





1) Esta moneda se encuentra justo antes del Loop. No hay mucho problema con ella.

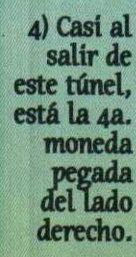
2) La 2a. está al terminar el Loop, dentro de la cueva. Tampoco hay mucho problema.







3) Esta moneda la encuentras antes de entrar al siguiente túnel. Cuando estés pasando por en medio del Loop, prepárate para pegarte del lado izquierdo de la pista, ya que la moneda está muy pegada a ese lado de la curva.



4) Casi al salir de este túnel, está la 4a. moneda pegada del lado derecho.







5) La 5a. moneda está después de pasar por los 4 globos que se encuentran yendo por el camino de la izquierda.



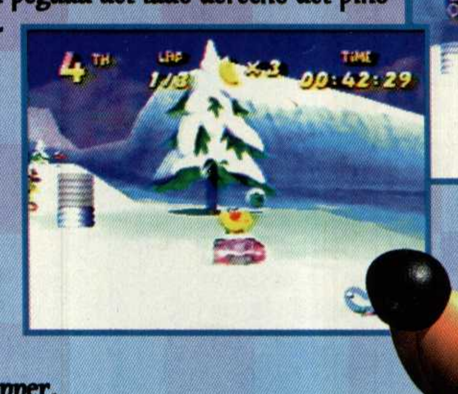




6) Al terminar de dar la curva donde está la quinta moneda y cuando veas que desaparecen las paredes de los lados, pégate del lado derecho para conseguir la moneda que está en la orilla de la pista. Ten cuidado de no salir de la pista, ya que perderás tiempo.

7) La moneda 7 la encuentras después de pasar las "islas", yendo por el camino del lado derecho de la bifurcación. Esta moneda está pegada del lado derecho del pino plantado al inicio del camino.





8) La última moneda está localizada en el otro camino de la bifurcación (el de la izquierda). Está después del globo que te da el imán y del Zipper.





1) La primera moneda está localizada enfrente de la meta y se puede ver cuando comienzas la carrera.



2) La 2a. está yendo por el camino derecho de la bifurcación (frente a la 1a. moneda). Después de pasar por debajo del camino de hielo (el que alcanzas yendo por el camino de la izquierda de la bifurcación), pégate hacia la izquierda para tomar la moneda.



3) En frente de la 2a. moneda se acaba el camino por donde venías y tendrás que dejarte caer para poder continuar. Adelante del lugar donde caes, hay un arco y en medio está la moneda.





4) Por el camino donde van bajando las bolas nieve, se localizan 2 monedas. Del lado derecho está la 4a. moneda. Ten cuidado de no ser aplastado por las bolas.





6) Al final de la pista, del lado izquierdo de la última curva está la 6a.

5) La otra moneda está del lado izquierdo. Te recomendamos que la tomes después (en la siguiente vuelta), para que no tengas que atravesarte de lado a lado y corras el riesgo de ser arrollado.

7) La 7a. está yendo por el camino de la izquierda de la bifurcación. Justo en la entrada de la cueva que te lleva al puente de hielo, está la moneda.



8) Al bajar por el túnel de hielo y salir de él, pégate al lado derecho y obtendrás la última moneda.

Frosty Village

1) Pegada del lado izquierdo y en frente de la meta, está la primera de las 8 monedas de esta pista.

2) La 2a. está del lado izquierdo de los arcos de piedra que sirven de entrada a la villa.



3) La 3a. la podrás ver junto a la 2a. casita (de izquierda a derecha), del lado izquierdo.



4) Al entrar al interior de la montaña (por la mitad del túnel), junto a la pared de la izquierda se encuentra la 4a. moneda.

5) Al salir de montaña, después de pasar el Zipper del lado derecho del camino, podrás ver la moneda pegada del lado izquierdo.





6) Después, volverás a entrar a la montaña y saldrás a esta parte. A la izquierda, después de pasar frente a la cascada está la moneda.







7) En la recta final de la pista, casi dentro del agua (del lado izquierdo) está la penúltima moneda.



8) En el mismo arco de piedra donde está la 2a. moneda, pero del lado derecho, está la última moneda.



Icicle Pyramid T.T. Challenge

En Snowball Valley, cuando comiences la carrera, regrésate inmediatamente y justo antes de la meta existe





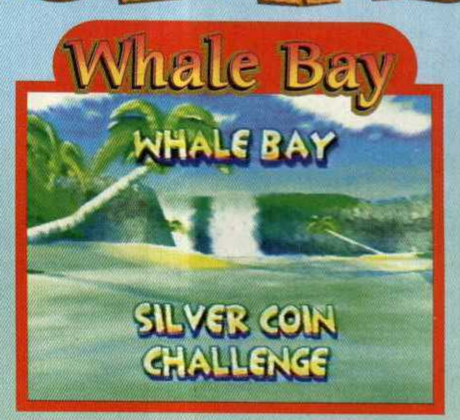
un camino que va hacia la izquierda. Aquí podrás ver la llave que te abre la pista del reto de T.T.

En esta prueba tienes que eliminar a tus oponentes y quedar vivo. Para ello tus tres enemigos tienen que recibir 4 golpes.



SHERBET ISLAND

Whale Bay





1. Cuando estás en la línea de salida esperando a que comience la carrera, puedes ver la primera moneda enfrente del Zipper del lado derecho.

2. Después, en la primera curva (que va hacia la izquierda), está la 2a. de las 8 monedas casi sobre la arena.

3. Al terminar la curva, en la parte de en medio del "camino" esta la siguiente moneda.



4. Delante de la anterior está la 4a. moneda, enfrente del Zipper.



5. Al pasar el Zipper podrás ver la ballena que sube a la superficie para que puedas llegar a la cubierta del barco. A la derecha y un poco antes, está la moneda.

6. Al tomar la 5a. moneda, no te subas a la cubierta del barco, mejor vé hacia la izquierda y sobre el montículo apuntado por el bauprés del barco se encuentra esta moneda.



7. En frente del Zipper que está después del barco (el de la ballena) y junto a la palmera inclinada, está la penúltima moneda.



8. Finalmente, frente a la meta, en el centro del "camino" está la 8a. moneda.



1. Al comenzar la carrera, el camino se divide en dos. Toma el camino que va hacia la izquierda y antes del primer Zipper está la 1a. moneda.



2. Más adelante de la anterior está la 2a. moneda.





Nadie resiste la tentación
GAME BOY
¡NUEVO!
¡NUEVO!
¡NUEVO!
¡NUEVO!
¡NUEVO!
¡NUEVO!
Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.



3. Al tomar la 2a. moneda, y después de que ambos caminos se junten, conduce hacia la derecha para que te pegues a la pared y a la derecha de la penúltima palmera está la siguiente moneda.



4. Cuando llegues a la parte donde puedes ver al barco, pégate al lado izquierdo y toma la moneda. Después de esto, regresa inmediatamente hacia la derecha para que continúes tu camino por la borda del barco.

5. Ya sobre la cubierta del barco, cuando des vuelta hacia la izquierda, en vez de entrar por el lado izquierdo, vé hacia la derecha para que subas al puente de mando del barco y caigas en un agujero en donde se encuentra flotando la moneda.







6. Al salir del barco, del lado izquierdo podrás ver la 6a. moneda.

8. Ahora, después de pasar por la meta, toma el camino que va hacia la derecha y ya casi para salir del túnel, junto a la pared de la derecha está la moneda.



7. Después de tomar la moneda anterior entrarás a un pequeño túnel y al salir prepárate para dar vuelta hacia la derecha, de manera que puedas pasar por este pequeño atajo:

Pirate Lagoon

PIRATE LAGOON

SILVER COIN CHALLENGE



1. Al pasar por debajo del arco (enfrente de la meta), verás una isla.
Conduce por el lado de la izquierda y podrás tomar la 1a. moneda.



2. La siguiente moneda está un poco hacia la derecha después del primer Zipper sobre una de las islitas.

3. Al comenzar la primera vuelta en "U" está la 3a. moneda.



4. Después de terminar la vuelta en "U" y de pasar el Zipper vé hacia la derecha y sobre la arena verás 4 bananas y la 4a. moneda.



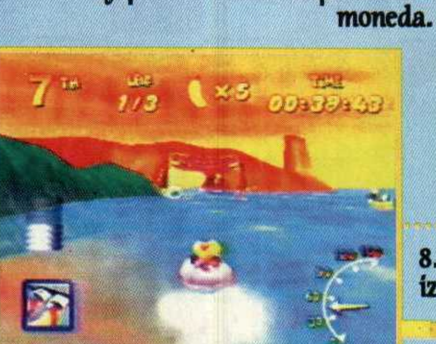


5. Cuando salgas de la cueva cuya entrada es un castillo, verás un Zipper y enfrente de él hay una curva. La 5a. moneda está casi al final de esta curva, del lado izquierdo del camino.

6. Al terminar la curva anterior, podrás ver un barco que se encuentra sobre un risco. Antes de pasar por debajo de él, está la moneda número 6.

7. Ya que pases debajo del barco, vé hacia la derecha de esta isla y podrás tomar la penúltima moneda.

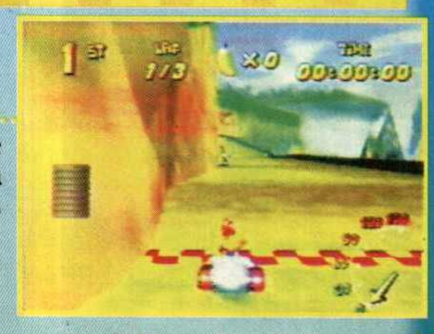




8. En la recta final, del lado izquierdo está la última moneda.

Treasure Caves

1. En frente de ti, al comenzar la carrera está la primera moneda.



2. La segunda está a la derecha del camino, después de la primera.





3. Al salir del pequeño túnel que está enfrente de la 2a. moneda. Junto a la derecha del camino, está la 3a. moneda.

4. Poco más adelante, después de pasar debajo de un arco de piedra podrás ver la 3a. moneda.

5. Enfrente de la moneda anterior hay una cueva. Aquí adentro está la 4a. moneda pegada del lado derecho del camino, inmediatamente después del primer Zipper.





6. Rápidamente, al tomar la moneda anterior, pégate a la izquierda y toma la siguiente moneda.



7. y 8. Ambas monedas se encuentran lado a lado de la salida de la cueva. Tendrás que tomar una y hasta la siguiente vuelta la otra, para no perder tiempo.

Darkwater Beach T.T. Challenge





La llave para entrar a esta pista se encuentra en Crescent Island (te recomendamos usar el Hovercraft para que consigas la llave más rápido). Al iniciar la pista, toma el camino que va hacia la izquierda y en vez de ir por la arena, conduce por el agua hacia esta pequeña cueva: ¡Allí está la llave!



Si logras quedar como único sobreviviente, ganarás un pedazo del amuleto de T.T. Trata de juntar dos globos rojos para disparar misiles teleguiados a tus oponentes.



RESET

Para no ser extrañado, el Reset pudo lograr este pequeño espacio, así que para no desperdiciarlo en plática sin sentido o chistes malos, mejor veamos qué es lo que tendrá el siguiente número de Club Nintendo.

Game & Watch Gallery 2

GAME BOY · NINTENDO

Para el próximo mes tendremos un análisis de la segunda parte de la serie Game and Watch. Ahí conoceremos los 6 juegos que vienen en este nuevo título y que son Parachute, Helmet, Chef, Vermin, Donkey Kong y Ball. Estos en sus versiones modernas así como en las versiones clásicas y también le daremos una revisada a las nuevas opciones que se incluyen en la galería.

Madden 64

NINTENDO 64 · ELECTRONIC ARTS

Además, tendremos un comparativo de los juegos de NFL Quarterback Club y Madden 64, para que puedas decidir (con un poco más de bases) cuál de los 2 planeas adquirir. Además tendremos nuestro clásico reporte de aniversario (¿ahora qué locura se nos ocurrirá?) y por supuesto, nuestro reporte del Shoshinkai Show, con todas las novedades de Nintendo y los licenciatarios para el N64. Y como no pueden faltar, también tendremos nuestras secciones fijas como Dr. Mario, SOS, Extra y demás. ¡Nos vemos hasta el año entrante!


Ruffles®
Tiene
Con Qué
COME FRUTAS Y VERDURAS